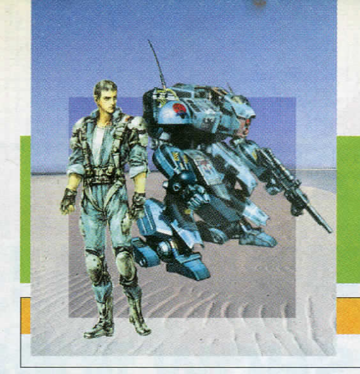


HKABC
ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1997年9月26日
58
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
日本街機展——「AM SHOW」現場直擊報導
絕無花假・真材實料
《前線任務2》
操作完全剖析
完全免費・隨書附送
97年BANPRESTO大作
《超級機械人大戰F》攻略
新GAME不絕・源源送上
PlayStation
《雙界儀》
《戰鬥昆蟲》
《月光症候群》
《V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION》
SEGA SATURN
《R?MJ》
《怒・首領蜂》
《機動戰士Z高達 後編》
《STREET FIGHTER COLLECTION》
N64
《實況足球 3》
《64 TAMAGOCHI BOARD GAME》
攻略乜都有
PlayStation
《龍之戰士 III》
《LAGUACURE》
《奇跡久留美》
SEGA SATURN
《剪影幻像》
《DESIRE》
每本港幣35元
© 1997 SQUARE

ET_MAX[奧斯丁] 制作

第 58 號 目錄

遊戲索引（以遊戲性質及筆劃排序）



遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

現場直擊報導

發售直前系統大剖析

新 GAME 介紹

攻略一族

玩家廣場

賞心樂事

GAME PLAYERS EX

超級機械人大戰 F 完全攻略本 VOL.1 熱血編

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223 傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／赤目黑龍・阿三・KOTARO・HAJIME・ABO・王船・仁魂・AGENT X
◆攻略部／JAMES WONG、FUKUDA、天草四郎時貞、山寺良牙、MS、小健健、TAZ
◆封面設計／子濃
◆美術部／子濃、SING、FAI、ANDY LEUNG、FION、佐治、癲、KEN
◆特約筆者／喬丹、小琪
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆特別計劃／ZACKY WU
◆廣告部／NELSON CHAI 電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888

'97 AMUSEMENT MACHINE SHOW LINE UP



冇去嘅要睇！去咗都要睇多睇！



第35屆AM SHOW現場報導！！

BY：ZAC／天草四郎 時貞

一年一度以展出最新街機遊戲為主的AM SHOW已於9月18～21日在日本的東京國際展示場舉行了。一如以往，我們親臨會場，為大家送上該展中最正點的新GAME，請大家慢慢欣賞吧！

第35屆AM SHOW資料

主題：從遊戲而生的豐盛之心
日期：1997年9月18日～9月21日
地點：東京國際展示場（東京BIG SIGHT）
主辦單位：日本AMUSEMENT MACHINE工業協會（JAMMA）／全日本遊園施設協會（JAPEA）
會場面積：25690平方米（展覽場東翼4、5、6號HALL）
參展商：77間（去年73間）
參展機體：2005台（不包括景品類、底板等）


■第一天已有大群業內人仕在排隊等入場了


■因為會場很大，所以並不覺得太擠迫

雜誌《GAMEST》發表每日最受歡迎遊戲投票結果

■《GAMEST》攤位每天都會即場公開投票結果

總合人氣BEST 5（9月18日）

排名	遊戲名稱	製造商	票數
1	電腦戰機VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM	SEGA	59
2	私立JUSTIST學園LEGION OF HEROES	CAPCOM	24
3	侍魂	SNK	16
3	POCKET FIGHTER	CAPCOM	16
5	VIRTUA FIGHTER 3tb	SEGA	10

總合人氣BEST 5（9月19日）

排名	遊戲名稱	製造商	票數
1	電腦戰機VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM	SEGA	300
2	私立JUSTIST學園LEGION OF HEROES	CAPCOM	156
3	侍魂	SNK	66
4	POCKET FIGHTER	CAPCOM	60
5	VIRTUA FIGHTER 3tb	SEGA	34

基板展出人氣BEST 5（9月18日）

排名	遊戲名稱	製造商	票數
1	電腦戰機VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM	SEGA	47
2	私立JUSTIST學園LEGION OF HEROES	CAPCOM	21
3	VIRTUA FIGHTER 3tb	SEGA	16
4	侍魂	SNK	11
5	STRIKERS 1945 II	彩京	10

基板展出人氣BEST 5（9月19日）

排名	遊戲名稱	製造商	票數
1	電腦戰機VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM	SEGA	210
2	私立JUSTIST學園LEGION OF HEROES	CAPCOM	147
3	VIRTUA FIGHTER 3tb	SEGA	58
4	STREET FIGHT III 2nd IMPACT～GIANT ATTACK～	CAPCOM	53
5	侍魂	SNK	52

OPERATOR人氣BEST 5（9月18日）

排名	遊戲名稱	製造商	票數
1	電腦戰機VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM	SEGA	34
2	VIRTUA FIGHTER 3tb	SEGA	16
3	私立JUSTIST學園LEGION OF HEROES	CAPCOM	13
4	COTTON 2	SUCCESS	8
5	LE MANS 24	SEGA	6

OPERATOR人氣BEST 5（9月19日）

排名	遊戲名稱	製造商	票數
1	電腦戰機VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM	SEGA	124
2	私立JUSTIST學園LEGION OF HEROES	CAPCOM	63
3	VIRTUA FIGHTER 3tb	SEGA	40
4	侍魂	SNK	32
5	POCKET FIGHTER	CAPCOM	23

首兩日（特別招待日）入場人數

日期	入場人數	去年入場人數
18／9	7961人	8048人
18／9	778人（新聞界）	758人（新聞界）
19／9	13941人	12579人
19／9	597人（新聞界）	376人（新聞界）
合計	23250人	21761人
增長率	6.84 %	

公開日預售情況

日期	人數（成人）	人數（小童）
20／9	1546人	11人
21／9	1214人	27人
合計	2760人	38人

AM SHOW簡介

相信有不少朋友誤解了，以為AM SHOW只是一個街機展。其實這SHOW除了展出最新的街機外，更會有其他在日本大受歡迎的機種例如「影相機」、夾公仔機及代幣遊戲機等同場展出。另外，會場亦有找換機（日本遊戲機中心是用找換機的，不像香港般用阿伯）及兒童用的遊戲展出，而且連街機的周邊機器（如機街掣、街機JOYSTICK等）都有展出。今屆的展場大了（達2560平方米），而且展出日期亦比去年延長了一天，相信會有更多人可以參與這個SHOW，感受一下一個從遊戲而生的豐盛之心是怎樣的了。如果閣下錯過了，便讓我們帶你去看看吧！

街機之外……


■給大家「夾公仔」用的公仔



■「影相機」也是今次參展的主流之一




■「叮噹車仔」呀！

■也有給小孩玩的「車仔」展出

廢話少講，自己睇啦！！！

恆例又嚟啦！！！第35屆AM SHOW女女女大圖鑑



■KONAMI姐姐團

■請將閣下嘅注意力放喺最右邊……

■又係CAPCOM請嚟嘅COSPLAY姐姐

■CAPCOM嘅一班COSPLAY姐姐，吸引到唔少男生同佢哋合照……

■一上鏡就扁咀嘅TECMO姐姐

■全場最靚嘅SIGMA青蛙妹妹……

■NAMCO姐姐群

■TOWA「幾寬（闊）容（顏）」姐姐

■上鏡比真人靚嘅SAMMY姐姐

■大東（TAITO）姐姐，幾大方得睇

ATLUS



今次ATLUS已經全沒有任何遊戲在攤位中展出，換來的只是清一式的PRINT俱樂部，就連精品也是與PRINT俱樂部有關的。



■還將一些以貼紙相紀念都好好保存的精品有價值可



■多款不同類型的PRINT俱樂部



DATA EAST

DATA EAST今次除了以STAMP俱樂部出擊之外，一部新型機台一電椅《SHOCKER》亦吸引到不少來賓觀看及試玩。

《SHOCKER》

機身是一座仿真的電椅，座位兩旁有一支鐵棒，玩者座上去的時候要握着鐵棒，當準備好後，工作人員會啟動儀器，這時玩者的手會感到劇震，而且麻痺非常，若玩者想嘗試放手，是十分困難的，到最後，座位的後方會噴出一些白煙，這亦宣佈遊戲結束；不過有心藏病的朋友還是不玩為妙了。若於會場中玩過這一隻遊戲的話，是可以得到一個貼紙的。



■看！背後有白煙噴出了



■這就是玩後送出的貼紙

sigma



以CASIO遊戲為主的SIGMA，除了展出了賽馬、六合彩及老虎機等機台之外，還請來了一班美女每天載歌載舞，而且還有一隻青蛙伴舞，招待日的第一天是紅色的青蛙，第二天是綠色的青蛙，到了公開日的第一天，竟然變回紅色的青蛙（為甚麼不是藍色或黃色呢？）。

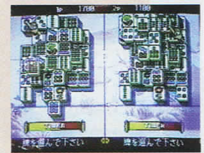
■「我是伴舞的青蛙啊，姿勢優美嗎？」

SUNSOFT



SUNSOFT今次的展出作品，只得兩隻遊戲，一隻是《上海~真的武勇》，另一隻是家用機將會推出的《ASTRA SUPERSTARS》。

《上海～真的武勇》



可以作通訊對戰的新一集《上海》，但可惜家用機中已經推出過通訊對戰的《上海》，所以來賓的反應並不大。

■街機中終於有通訊對戰的《上海》了

《ASTRA SUPERSTARS》



將會在10月推出於SEGA SATURN的《ASTRA SUPERSTARS》，在SUNSOFT的攤位中展出，試玩的人亦不算少。

■試玩的人比《上海~真的武勇》更多

《STAMP 俱樂部》

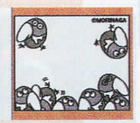
除了《SHOCKER》之外，當然不少得STAMP俱樂部啦。除了以往的顏色之外，現在還有一共十二種顏色可供選擇，而且圖案更推出了更多款色，這的確是非常吸引啊！













■而且還有很多不同的顏色呢

■這就是DATA EAST免費派發的贈品了

VIDEO SYSTEM



V SYSTEM同樣有《STAMP FAN》作出展品來充撐場面，而且今次亦展出了最新麻雀遊戲《FINAL ROMANCE 4》，到場人仕還可以免費取得海報。

《FINAL ROMANCE 4》

一部可以四人作通訊對戰的麻雀《FINAL ROMANCE 4》，除此之外，可供選擇的人物一共有十一名之多；不過到底在香港有沒有機會玩得到呢？



■可供選擇的人物多達十一位





■大野由里很可愛啊

KANEKO

KANEKO亦同樣以照相俱樂部為號召，用FIDO來吸引來賓的注意，而且它的特別之處是可以隨意將髮型及圖案的擺法等等隨意改變。另外，攤位中有兩隻遊戲只是給來賓展示DEMO，給人試玩的就只有《麻雀PARADISE》。



《麻雀 PARADISE》



這隻麻雀的特點，就是在機的下方會有一個出咭位，若玩者能夠玩到某一個程度，就可以取得遊戲中人物的咭，款色還有五十種之多呢！





■要取咭的話就要玩到某一個程度

《SPEED DIVE》



■暫時來說畫面只是一般

《GALPAN 15 3D》



■最新的一集剛美女的畫面

JALECO

《OVER REV》







■雖然遊戲做得尚算不錯，但可惜相比起其他公司的賽車，就……



《TETRIS PLUS 2》

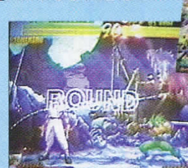




■最新一集《TETRIS》，很具緊張感呢

《魔刃降臨》

一隻未公開過的格鬥遊戲，玩法雖然沒有特別，但人物設定還算不俗，而且遊戲中十分着重AIR COMBO。



■開發中的畫面

ATARI GAMES CORP.

在攤位內展出的遊戲之中，最受注目的都是MIDWAY的《MORTAL KOMBAT 4》了，除了畫面質素高了之外，今次在戰鬥前是會有視點轉換，招式亦與以往的一樣奇特，那又教人甚可不試試呢？





■選人畫面



■招式同樣怪誕

TECMO

TECMO今次展出的街機遊戲不多，反而《MONSTER FARM》及《DEAD OR ALIVE》都有家用機的試玩；不過在攤位內展出了彩京的新作《STRIKERS 1945 II》及SUCCESS的《COTTON 2》。



■仍然是這三位美女向大家介紹《DEAD OR ALIVE》

■家用機的《MONSTER FARM》及《DEAD OR ALIVE》都設有試玩

■TECMO今次送出的贈品

《COTTON 2》

畫面不俗且人物可愛的一隻射擊遊戲，可供選擇的人物還有兩位。





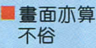
■人物很可愛呢

■畫面亦算不俗

《STRIKERS 1945 II》









■《STRIKERS》系列的第四作

《GALLOP RACER 2》



■視點轉換後有非常真實的感覺

可作多人通訊對戰的《GALLOP RACER 2》，今次展出了在TECMO的攤位當中。而試玩的朋友亦可得到一份精美禮品。

■可作多人通訊對戰呢



景品世界，POCKET MONSTER大出擊！

BANPRESTO

BANPRESTO於今次AM SHOW中，情況與之前一樣，場中全都是景品及景品機，引來不少來賓注意，其中的《POCKET MONSTER》更是場中的焦點；於招待日（9月18日及19日）在場中派發不少《超級機械人大戰》的記事簿及BANPRESTO CATALOGUE，但在公開日（9月20日），記事簿已經全部派罄，不過當日若填了一份《POCKET MONSTER》的問卷調查的話，就可以得到《POCKET MONSTER》乙隻。





■《POCKET MONSTER》是攤位內的焦點



■BANPRESTO依然是以景品為主要展品



■招待日送出的《超級機械人大戰》記事簿及BANPRESTO CATALOGUE

■公開日送出的《POCKET MONSTER》

《POCKET MONSTER》



■《POCKET MONSTER》記事冊、鉛筆及擦膠



■《POCKET MONSTER》針時器



■《POCKET MONSTER》軍團？



■夜光《POCKET MONSTER》

《SENTIMENTAL GRAFFITI》



■將會在10月發售的《SENTIMENTAL GRAFFITI》DRAMA CD



■同樣會在10月發售的《SENTIMENTAL GRAFFITI》掛布



■攤位內正播放着《SENTIMENTAL GRAFFITI》DRAMA CD的廣告

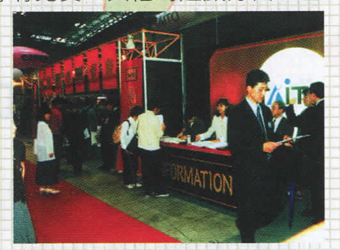






WOLF 登場！— TAITO®

© TAITO CORP.1997



TAITO終於展出了利用新底板「TAITOWOLF」開發的《PSYCHIC FORCE 2012》了；另外，除了《PSYCHIC FORCE 2012》有試玩比賽之外，《G DARIUS Ver.2》亦有比賽；其他的遊戲方面，已推出的《電車GO》亦有展出，供來賓試玩；新展出的《明星之路~介紹倶樂部~》亦十分受歡迎；當然還少不了賽車遊戲《SIDE BY SIDE 2》。除了遊戲機之外，場內六有部份照相倶樂部，這亦吸引到不少來賓的注意。

《PSYCHIC FORCE 2012》



新底板「TAITO WOLF」開發的立體格鬥遊戲《PSYCHIC FORCE 2012》終於登場了；於招待日（9月18至19日）時，它的名字仍叫《PSYCHIC FORCE 2》，不過當到了公開日（9月20日），就正式命名為《PSYCHIC FORCE 2012》。雖然它說是可以媲美SEGA的MODEL 3底板，但筆者在看過了遊戲畫面後，感覺上與上一集大至上沒有不同，可能還是未開發好的關係吧！場內雖然設有試玩台，但可惜並不是任何時間都可以試玩的。



■選人畫面改變成這樣；而且還有數位新人物



■WENDY大戰六道玄真？



■咒縛殺

《G DARIUS Ver.2》

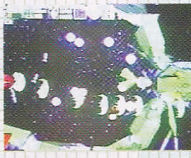
這作品與《G DARIUS》的分別，就是難度增加了許多，不過大家還是可以在「初學者MODE」或「普通MODE」兩個模式中選擇那一個難度比較適合自己。而在場中的比賽，就是只要以一隻的情況下，玩到某一個程度，就可以取得TAITO的紀念品一份，不過可能是LEVEL較低的關係，所以可算係「只要參加有份，一定實有獎品。」；9月29日推出。



■取得了敵機的幫忙了



■與《G DARIUS》沒有不同吧



■「捱」多陣就有獎品喇

《PUCHI CARAT》



一隻撞磚遊戲，雖然設定的人物尚算可愛，不過比起其他新作來説，當然是比較「蝕底」。



■人物的設定其實尚算可以呀



■撞磚遊戲似乎不太受歡迎了

《明星之路～介紹倶樂部～》



以《魔法之約會~卒業告白大作戰~》中的三位女主角——一條寺 愛弓、橘 香織及田邊 美砂再次成為主角的遊戲，不過今次並不再是以立體多邊形來作女角的造型，所以都可算是「脱胎換骨」了。遊戲玩法與《魔法之約會~卒業告白大作戰~》一模一樣，大家可以將它當作2D版來玩。



■《魔法之約會~卒業告白大作戰~》的玩法



■《魔法之約會~卒業告白大作戰~》的三位主角

《SIDE BY SIDE 2 EVOLUZIONE》



於前作中只得TOYOTA、NISSAN、HONDA、MAZDA的車可供選擇，今作中除了保留了以上的車輛之外，還新加進了MITSUBISHI及SUBARU的車，總數多達十架之多；而今次的特色，就是有四條賽道可以選擇，不同的賽道難易度亦會不同，還有一點，就是天氣是會有不同的變化，令到背境更加美麗。



■看見樹上的雪，應是冬天吧



■秋天的街道感覺上十分柔和

SPORT GAME 為多的— namco®



NAMCO在今屆AM SHOW中展出的作品，大都是以一些新奇及運動類型的遊戲為主，賽車、棒球、足球、賽馬及划艇等各式奇式的運動遊戲都有，而且玩法亦十分新穎，反過來說NAMCO的大作《鐵拳》反而只得一部擺放在角落，但幸好NAMCO初次與SQUARE合作開發的格鬥遊戲《EHRGEIZ》能夠在場中展出，這總算沒有令人失望；究竟遊戲機未來的趨勢，會否是一些以全新玩法的大型機台佔據呢？



《SUPER WORLD STADIUM'97》



場中有一座大機及數部細機展示了《SUPER WORLD STADIUM'97》，不過遊戲的玩法與以往的並沒有太大的分別，只是增加了97年度的話題選手，所以反應並不熱烈。



■ 今作的賣點只是增加了本年的話題選手

《LIBERO GRANDE》

LIBERO GRANDE

開發度只得55%的《LIBERO GRANDE》，賣點是以真實的臨場感來吸引玩者，因為球在那一個球員處是沒有題示的，要將球搶到腳下的話，就要全靠自己的判斷了。



■ 視點是會一直跟着控制的人物的

《鬥魂烈傳3》（暫稱）

NAMCO展示的作品中，展出了與TOMY合作開發的摔角遊戲《鬥魂烈傳3》（暫稱），不過可惜只是可以看到DEMO片段，沒有給來賓試玩，相信是未開發好吧；據消息透露，遊戲中將會增加更多的有名選手，如97年G1優勝者─佐佐木健介及世界柔道王─小川直也等等。



■ 佐佐木健介正在使出一雪崩式POWER SLAM

《FINAL FURLONG》

它可算是場中最受注目的賽馬遊戲了，因為玩者除了要座上一隻可愛的馬兒上之外，亦要靈活地利用腰、臀及腿來劇烈搖動馬兒，這樣牠就會跑得更加快；除了有多種馬匹可以選擇之外，還可以作四人通訊對戰；在要發洩的時候玩的話，它的確可以給你一個解脫，不過香港究竟會否有這一部機出現呢？



■ 衝線前一刻記得用力搖啊



其他展出作品—



■《PINPOINT SHOT》是一個極考眼界的射擊遊戲，在試玩台的對面有一些靶，大家可以一試自己的眼界，但相信香港很少有機會入這一部機了。



■《鐵拳CARD WORLD》是一隻用　來玩的格鬥遊戲，遊戲中雖然包含了三集的人物，不過反應並不熱烈



■在NAMCO的攤位大派毛巾及位於池袋的NAMCO NAMJATOWN入場券



■《PROSPECTIVE WINNER》是一隻賭博賽馬遊戲；看！引來了不少愛賭之士試玩；因為在下方的螢光幕可以看到下一場賽事的參賽馬匹資料，所以試玩的人都全神貫注的看着。



■《SWEET G O ROUND》是一部夾衫機，你有沒有興趣夾番件呢





■ NAMCO今次的景品比起其他遊戲廠商來說尚算不少

namco

「撐」吧「撐」吧「撐」起它—《RAPID RIVER》

它是以划橡皮艇為題才的最新遊戲機台，玩者要座上一個橡皮的氣墊座位，而前方有一支船槳，大家要用划船的方法來令船加速，每當遇到一些逆流或急流的時候，玩者可以感覺到橡皮座位似乎剛經過急流一樣，所以在玩的時候的確有如置身在河上划艇一樣。遊戲的其他優點，就是操作方法十分容易，玩者只需要控制船槳，就可以控制到艇的操作；視點的轉換，是由電腦自動控制的；若果兩人同時玩的話，合作性亦非常講究；在試玩場中，若閣下是一人玩的話，場中是會有一個美麗的女工作人員樂意倍玩的。







■橡皮座位正在震個不停呢！真實感的確做得很好



■有多條路線選擇





■被捲進大旋渦了，趕快將手變成摩打一樣吧

越野越好滙越野電單車—《MOTOCROSS GO！》

在NAMCO的攤位中，展出了一隻越野電單車遊戲—《MOTOCROSS GO！》；它的特點是玩法是仿照真實的越野電單車來玩，轉彎時大家可以用身體的擺動轉彎，玩時的感覺，亦有一定的刺激感，可惜畫面就只算一般，而且最多只得四人作通訊對戰。





■這就是利用了「SYSTEM 23」來製作3D畫面的《MOTOCROSS GO！》車身



■究竟能否突圍而出呢



■臨場感覺尚算不俗



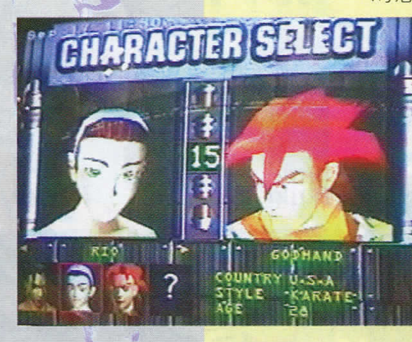
■可惜畫面還是較為一般

NAMCO+SQUARE的街機第一作—《EHRGEIZ》

GOD BLESS THE RING

EHRGEIZ

NAMCO以最新底板「SYSTEM 12」，與SQUARE攜手合作開發的格鬥遊戲《EHRGEIZ》，竟在今屆AM SHOW中展出了，暫時可以選擇的角色雖然只得三位，但亦引來了不少朋友來試玩。遊戲中一共分四個鍵來控制，除了拳、腳之外，另外的兩個鍵就是必殺技及閃避，緊按着閃避來行走的話，可以令人物跑起來，若緊按必殺技的話，就可以儲着射出的飛道具，當然，威力亦會倍增啦！這就正如《TOBAL 2》一樣；另外，這必殺技飛道具是會因撞到障礙物而反彈，它還有一個特點，就是有導向性及防禦不能，至於反彈的能力及導向能力有多高，就視乎你儲了多久了。在遊戲中的戰鬥場中，可以看見有一些木箱，除了可以跳上去之外，亦可以將其推到對手的方向來傷害對手。它帶給筆者的感覺，戰鬥時的緊張感十分濃厚，特別是心理戰術及回避戰術的利用，筆者覺得它與一般格鬥遊戲的感覺截然不同。



■可供選擇的角色暫時只得GODHAND、RIO及NASEEM三位



■這一招防禦不能的飛道具是有導向成份的



■用飛道具轟向地上反彈



■善用跑來向對手攻擊或避開對手的攻擊是勝負的關鍵



以亞洲武術為主線？！

今次KONAMI有兩隻大作，兩隻遊戲都有同一個特點，就是全以真實感去取勝。除此之外，當然少不了一些精品的展覽及其他有趣的機台。不過場中所有的展出作品，都是攝影禁止的，所以我們在採訪時遭到多次阻攔，看來KONAMI今次對自己的作品十分重視。



我要貼紙—《心跳回憶～告訴我 YOUR HEART～「SEAL VERSION PLUS」》

與今年AOU中展出的《心跳回憶～告訴我YOUR HEART～》玩法一模一樣，不同之處就是今次並不是用相紙PRINT出，而是用貼紙代替，所以依然是能夠引來大批來賓試玩；可惜這四台機常常出現壞機情況，令到希望試玩的朋友要多次久等。



■有許多朋友都想一試這最新的VERSION呢

音樂大師—《BEAT MANIA》

這一隻是跟着節奏來彈出歌曲的新製品，而且選擇的音樂除了有DISCO MUSIC外，仍不乏其他音樂，如JAZZ等；由於是新的製品，場中當然有工作人員作出玩法的講解啦！



■場中有不少朋友都被音樂聲吸引過來

超真實感的賽車—《RACING JAM》

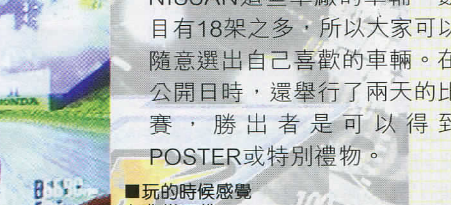
KONAMI其中一隻備受注目的賽車遊戲，特色除了可以多達八人作通訊對戰之外，它還有五個波段可以調較，而且還有後波可供使用，另外在波棍旁還有一支HANDBRAKE，於腳旁還有離合器，這不是與真正的車無異嗎？除此之外，它亦是同樣使用了KONAMI的最新底板「COBRA」來作立體效果，使到畫面十分真實，而且遊戲內有HONDA、MAZDA、SUBARU、MITSUBISHI、TOYOTA及NISSAN這些車廠的車輛，數目有18架之多，所以大家可以隨意選出自己喜歡的車輛。在公開日時，還舉行了兩天的比賽，勝出者是可以得到POSTER或特別禮物。



■有不少朋友希望一試這極具真實感的賽車GAME呢



■兩位女工作人員正在宣傳着這作品

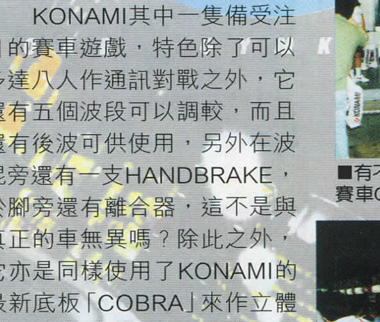


■玩的時候感覺上非常不俗



■這一些都是可供選擇的車輛

場中的其他展品—



■兵乓球玩法的遊戲機台—《SMASH SPIN》，可能玩法不算突出的關係，所以試玩的朋友不多

■PRIZE COLLECTION攤位有許多新的精品展出





■場內當然有不同類型的遊戲機台啦！不過還是夾公仔類型的機台比較受歡迎





KONAMI今次的主打作品—《FIGHTING 武術》

KONAMI的第一隻全3D格鬥遊戲《FIGHTING武術》，終於在今次AM SHOW中展出了，而且試玩的機台亦十分多，引來了不少來賓試玩，玩過的朋友都說這遊戲非常不俗，所以它的確是KONAMI的主力重點之一。遊戲中的特色除了是以亞洲武術為主線之外，遊戲內亦設有人工智能（AI），每當玩者使用過的任何新連續技，電腦都會學習下來，並且會在戰鬥時使用，這可以令到玩者增加不少緊張感；而且它還利用了KONAMI的新3D-CG SYSTEM機板「COBRA」來製作出3D效果，這可以令到人物出招的流暢度增加，在背境方面，無論是天上降下的雪或是由地下踢起的砂，都做得十分精細。操作上並不太複雜，因為在控制鍵方面只有P（拳）、K（腳）及G（防禦）3個，這是十分適合一些3D格鬥GAME的初心者去玩的，所以在場中亦能夠看到有不少女性去試玩；而且在9月20日至21日的公開日，亦有遊戲的大賽，勝出者除了可以取得POSTER之外，還有機會取得特別禮物。


■KONAMI竟以格鬥GAME引來不少試玩者


■角色一共有八位

■天上降下的微雨做得十分真實

■視點的轉換做得恰到好處


■遊戲中的動作非常像真


■椿的絕招技—大津波

初公開的技表：

形意拳~花月（HUA）

固有技	
崩拳	←→P
裏旋式	←←P
連續技	
連環掌	P、P、P、P
烏形連手	↘P+K、→P
投技	
鍵掛回倒	G+P
特殊技	
猴形疾步	G+P+K
追打技	
底華針	↘P
絕招技	
龍頭箭疾步	←→G+P+K



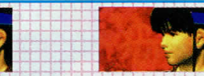

骨法空手~鳳刹那（SETSUNA）

固有技	
跳上掌底	↘P+K
逆踵蹴	↖K
連續技	
連續掌底打	P、P、P、P
掌底拂蹴	↓P+K、K
掌底亂打	←P、P、P、P
投技	
裏投	G+P
追打技	
足釘蹴	↘K
絕招技	
立腕回轉首固	→↘↓↙←G+P




早乙女流柔術~早乙女椿（TSUBAKI）

固有技	
圓心裏拳打	→→P
掌底顎打	↓→P
連續技	
連打	P、P、P
肘當裏拳打	←→P、P、P
投技	
捨身投	G+P
特殊技	
側轉	↓G+P+K
追打技	
二段當	↘P
絕招技	
大津波	→↘↓↙←G+P



星式太極拳~星魁老師（SHIN）

固有技	
雙按	←→P
天仰雞獨立	→G+K
連續技	
連掌星天肘	P、P、→P、P
二起腳	↘K、K
投技	
虎手雙破	G+P
特殊技	
青龍下勢	↘G+P+K
追打技	
震腳	↘K
絕招技	
星式七寸靠	←↙↓↘→G+P




沖繩空手~響渉（HIBIKI）

固有技	
膝蹴	→K
正拳突	→→P
回轉鐵槌打	↙→P+K
連續技	
連突	P、P、P、P
連續跳膝蹴	→K、K
投技	
首投	G+P
追打技	
蹴落	↘K
絕招技	
鬼拳	↘→↗G+P




羅漢拳~小虎（SHO-FU）

固有技	
雙捶打	P+K
羅漢背捶連	←←P、P、P、→P+K
連續技	
連捶轉身腳	P、P、→P、K
前掃連腿	↓G+K、G+K
投技	
肘砲捶	G+P
特殊技	
羅漢睡狀	↘↓↙
追打技	
落襲腳	↑K
絕招技	
猛虎天震把	←↙↓↘→P+K





意拳~金剛寺鐵心（TESSIN）

固有技	
前發力	→→P
仆刀腿	↓G+K
連續技	
連拳倒膝	P、P、↓K
鞭拳二連肘	→P+K、P、P
投技	
貫捶	G+P
特殊技	
摩擦步	G+P+K
追打技	
踏付	↘K
絕招技	
仁王合掌打	←↙↓↘→G+P






跆拳道~尹盛珉（YUN）

固有技	
PANDAL CHAGI	←K
NERYO CHAGI	←G+K
連續技	
COMBO UPPERCUT KICK	→K、K、K
TIOCHIKI	↑K、K
投技	
SHOULDER THROW	G+P
特殊技	
PAKKASO	P+K
追打技	
LEG BODY BLOW	↘K
絕招技	
ULTIMATE NARE CHAGI	←↙↓↘→G+P+K



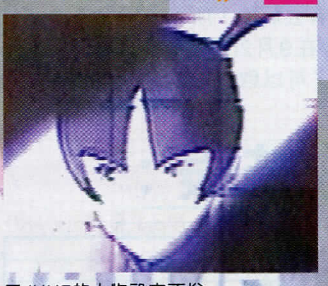

格鬥攻勢大出擊！CAPCOM

CAPCOM在今屆AM SHOW中，除了有ROCKMAN十週年的舊作試玩場外，還有其他的家用機試玩，如《X-MEN VS STREET FIGHTER》、《MARVEL SUPER HERO》及《STREET FIGHTER COLLECTION》等，當然，這一些都不是攤位中的主力啦！而今次的主力展出作品，就是《STREET FIGHTER III 2nd IMPACT~GIANT ATTACK》、《POCKET FIGHTER》及《私立JUSTICE學園》；雖然CAPCOM在場中設有多名工作人員，負責禁止所有來賓拍攝，不過經咱們的努力，還是拍攝到足夠的片段來給大家一個先倒為快。



畫面作出了明顯改動的——《STAR GLADIATOR 2》

9月20日初次展出了《STAR GLADIATOR 2》的宣傳片段，不過由於公布的資料不多，所以暫時未能向各位作出詳細的報道；但在宣傳片中可清楚看出上集的角色，有神崎 隼人、JUNE、ZELKIN、VECTOR、SATURN、BOSS—BILSTEIN、隱藏人物—河童及PS版加入的隱藏人物—BLOOD，就片段所看，新加的角色還起碼有兩名以上；推出日未定。


■JUNE的人物設定不俗


■畫面進步了不少


■上集主角~神崎隼人

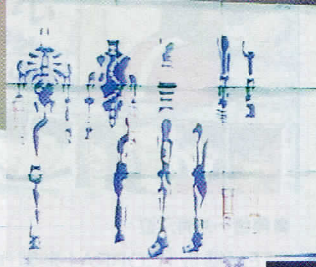
出咗都咁多人玩嘅——《POCKET FIGHTER》

剛推出的這一隻遊戲是場中的焦點之一；在試玩機台的場中佔了三份一的地方來給來賓試玩，可能它是這一隻非常可愛的遊戲吧，所以吸引了許多的來賓試玩。

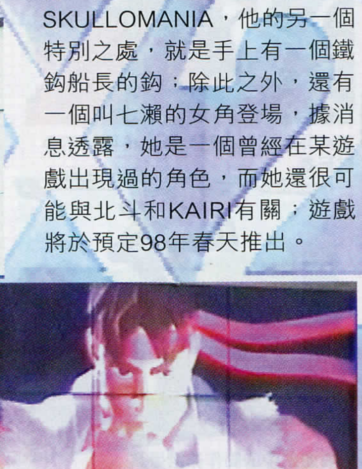

■JILL點解連槍都丟低呢？原來佢同來賓玩緊《POCKET FIGHTER》

傳聞多多的——《STREET FIGHTER EX 2》

同樣於9月20日初次展出宣傳片段的遊戲，雖然在9月18日CAPCOM已派發出一份關於這遊戲的報紙，除了知道會保留隆、VEGA、GARUDA及北斗之外，還會有一個外表有點兒機械化的SKULLOMANIA，他的另一個特別之處，就是手上有一個鐵鉤船長的鉤；除此之外，還有一個叫七瀨的女角登場，據消息透露，她是一個曾經在某遊戲出現過的角色，而她還很可能與北斗和KAIRI有關；遊戲將於預定98年春天推出。


■GARUDA依然健在

■SKULLOMANIA的新設定


■宣傳片中的阿隆

大家都估唔到嘅黑馬——《私立JUSTICE學園》

這遊戲雖然一直公開的情布不多，不過它的試玩機台，亦同樣佔了試玩場中的三份一地方之多，還座無虛席「添」！經過測試後發覺，遊戲中除了有一種叫AIR BURST的AIR COMBO之外，最抵死的都莫過於TWO PLATON的友情攻擊了，若擊中對手的話，我方的另一位戰友會走出來向對手作出一招重擊，不過每一位角色只是會有數名指定的戰友可以選擇，而不同角色的配搭，都會有不同的攻擊方法。


■這就是選人畫面


■使出AIR BURST吧


■這一招TWO PLATON是隊友出來打氣啊，不知道是否可以回復能源呢？

絕對唔會令人失望的第二彈——

《STREET FIGHTER III 2nd IMPACT~GIANT ATTACK》

今次CAPCOM所展出的作品中，最受注目的可算是《STREET FIGHTER III 2nd IMPACT~GIANT ATTACK》了。因為大家都想知道，除了之前所公布的改動及新加的角色外，究竟還有沒有其他未公開的改變呢？現在就為大家作出一個測試報告吧！



■挑發有攻擊力啊

（改變一）就是在一些於前作中沒有特殊中段技的角色身上，加上了中段技了；



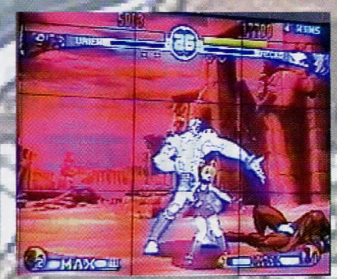
■選人畫面

就以辛為例，若→+中拳的話，就會使出一招用頭鎚的特殊中段技。（改變二）角色的通常技有一點兒改變了；以勒魯為例，蹲下中K及跳起中K都改變了，而他的站立中P，於前作中是出招及收招極快的招式，不過它於今作中收招時已變得慢了許多，相對來說，用作儲氣的話亦當然慢了。（改變三）增加了出場姿勢及勝利姿勢。（改變四）增加了《SFZ》中的挑發動作，而且仲有攻擊力「添」，各位小心比對手「串」死呀！（改變五）某些角色增加了必殺技；如特尼的THUNDER BLOT便是一招新的突擊必殺技。（改變六）



■DUDLEY新加的必殺技

SUPER ART的改變；除了某一些超必的HIT數增加了外，有些超必的攻擊節奏亦有點不同，如隆的近距離真．昇龍拳由3 HITS增加至4 HITS，而艾莉娜BRAVE DANCE的攻擊速度亦慢了少許，要用BLOCKING對付的話不是難了一點嗎？還有一點，就是某一些超必可儲的使用回數會有增加，如BRAVE DANCE最多可以儲到2個。（改變七）增加了EX必殺技；就如《VAMPIRE H.》中的EX必殺一樣，某一些必殺技若以2個P或2個K來使出的話，就會變成那一招的強化版，當然LEVEL亦會減少一個啦！（改變八）陰&陽分開了兩個角色，招式亦分化了，如



■NECRO的女朋友亦有出場啊

陰的穿弓腿是不會向前滾動的，但陽就如以往一樣，有三個方向攻擊。（改變九）兩位新人物；一位是以投技為主的《FINAL FIGHT》BOSS—曉高及樣子很像基魯（GILL）的角色—蹂躙。（改變十）背境畫面作出了改動。

初公開的技表：

[EX：可用作EX必殺技／空：空中可以使出]

鐵血之大巨人~曉高（HUGO）

必殺技	
GIANT PALM BOMBER	↓↙←+P（EX）
MOONSAULT PRESS	近敵時控桿迴轉一圈+P
SHOOT DOWN BACK BREAKER	→↓↘+K
MONSTER LARIAT	↓↘→+K（EX）
ULTRA THROUGH	近敵時→↘↓↙←+K
SUPER ART	
I）GIGA BREAKER	近敵時控桿迴轉兩圈+P
II）MEGATON PRESS	↓↘→↓↘→+K
III）HAMMER MOUNTAIN	↓↘→↓↘→+P

叛逆之使徒~蹂躙（URIEN）

必殺技	
CHARIOT TACKLE	←儲→+K（EX）
VIOLENCE KNEE DROP	↓儲↑+K（EX）
DANGEROUS HEAD BUTT	↓儲↑+P（EX）
METALLIC SPHERE	↓↘→+P（EX）
SUPER ART	
I）TYRANT PUNISH	↓↘→↓↘→+P
II）JUPITER THUNDER	↓↘→↓↘→+P
III）AGES REFLECTOR	↓↘→↓↘→+P

疾風之青龍~陽（YANG）

特殊技	
雷擊蹴	垂直或前跳時↘+K
必殺技	
蟷螂斬	↓↘→+P（可連續輸入三回／EX）
穿弓腿	↓↘→+K（EX）
白虎雙掌打	↓↙←+P
前方轉身	近敵時→↘↓↙←+K
SUPER ART	
I）雷震魔破拳	↓↘→↓↘→+P
II）轉身穿弓腿	↓↘→↓↘→+K
III）星影圓舞	↓↘→↓↘→+P

風雲之白龍~陰（YUN）

特殊技	
雷擊蹴	垂直或前跳時↘+K
必殺技	
鐵山靠	→↓↘+P（EX）
絕招步法	↓↘→+P（EX）
穿弓腿	↓↘→+K（EX）
虎撲子	↓↙←+P
前方轉身	近敵時→↘↓↙←+K
SUPER ART	
I）揚炮	↓↘→↓↘→+P
II）槍雷連擊	↓↘→↓↘→+P
III）幻影陣	↓↘→↓↘→+P

炎之昇龍~拳（KEN）

必殺技	
波動拳	↓↘→+P（EX）
昇龍拳	→↓↘+P（EX）
龍捲旋風腳	↓↙←+K（EX／空）
SUPER ART	
I）昇龍裂破	↓↘→↓↘→+P
II）神龍拳	↓↘→↓↘→+K（可連按）
III）疾風迅雷腳	↓↘→↓↘→+K

仙術之老怪~柯奴（ORO）

必殺技	
日輪掌	←儲→+P（EX）
鬼悲鳴	↓儲↑+P（EX）
仁王力	→↘↓↙←+P
人柱渡	↓↘→+K（EX／空）
SUPER ART	
I）鬼神力	↓↘→↓↘→+P、再按P
II）夜行魂	↓↘→↓↘→+P
III）天狗石	↓↘→↓↘→+P

力量爆發之強者~雅歷士（ALEX）

特殊技	
FLYING CROSS CHOP	垂直或前跳時↓重P
必殺技	
FLASH CHOP	↓↘→+P（EX）
POWER BOMB	近敵時→↘↓↙←+P
AIR KNEE SMASH	→↓↘+K（EX）
AIR STAND PIT	↓儲↑+K（EX）
SLASH ELBOW	←儲→+K（EX）
SUPER ARTS	
I）HYPER BOMB	近敵時控桿迴轉一圈+P
II）BOOMERANG LAID	↓↘→↓↘→+P
III）STUNGUN HEAD BUTT	↓↘→↓↘→+P

孤高之求道者~隆（RYU）

必殺技	
波動拳	↓↘→+P（EX）
昇龍拳	→↓↘+P（EX）
龍捲旋風腳	↓↙←+K（EX／空）
上段足刀蹴	←↙↓↘→+K（EX）
SUPER ART	
I）真空波動拳	↓↘→↓↘→+P
II）真．昇龍拳	↓↘→↓↘→+P
III）電刃波動拳	↓↘→↓↘→+P

拳鬥紳士~特尼（DUDLEY）

必殺技	
JET UPPER	→↓↘+P（EX）
MACHINE GUN BLOW	←↙↓↘→+P（EX）
DUCKING	←↙↓↘→+K（EX）
DUCKING STRAIGHT	DUCKING之後再按P
DUCKING UPPER	DUCKING之後再按K
CROSS COUNTER	→↘↓↙←+P（EX）
THUNDER BLOT	↓↙←+K（EX）
SUPER ART	
I）ROCKET UPPER	↓↘→↓↘→+P
II）ROLLING THUNDER	↓↘→↓↘→+P（可連按）
III）CORKSCREW BLOW	↓↘→↓↘→+P

大地之戰士～艾莉娜（ELENA）

特殊技	
SLIDING	↘+重K
必殺技	
SCRATCH FOIL	→↓↘+K（EX）
LINO HORN	←↙↓↘→+K（EX）
MALLET SMASH	→↘↓↙←+P（EX）
SPIN SIZE	（可連續輸入三回／EX）
SUPER ART	
I）SPINNING BEAT	↓↘→↓↘→+K
II）BRAVE DANCE	↓↘→↓↘→+K
III）HEALING	↓↘→↓↘→+P

電腦生物~勒魯（NECRO）

特殊技	
DRILL KICK	空中↓+K
必殺技	
電磁BLAST	→↓↘+P（可連按）
TORNADO HOOK	←↙↓↘→+P（EX）
FLYING VIPER	↓↙←+P（EX）
SNAKE FANG	←↙↓↘→+K
RAISING COBRA	↓↙←+K（EX）
SUPER ART	
I）超電磁STORM	↓↘→↓↘→+P（可連按）
II）SLAM DANCE	↓↘→↓↘→+P
III）ELECTRIC SNAKE	↓↘→↓↘→+P

高校生忍者~伊吹（IBUKI）

必殺技	
苦無	空中↓↘→+P（EX）
雷打	→↘↓↙←+P
首折	←↙↓↘→+K（EX）
風斬	→↓↘+K（EX）
旋	↓↙←+K、之後再按K（EX）
飛燕	→↓↙+K（EX）
SUPER ART	
I）霞朱雀	空中↓↘→↓↘→+P（可連按）
II）鎧通	↓↘→↓↘→+P
III）破心衝	↓↘→↓↘→+P

熱血小子~辛（SEAN）

特殊技	
前轉	↓↙←+P
必殺技	
SEAN TACKLE	←↙↓↘→+P（EX）
DRAGON SMASH	→↓↘P（EX）
TORNADO	↓↙←+K（EX）
龍尾腳	↓↘→+K（EX）
SUPER ART	
I）波動BURST	↓↘→↓↘→+P
II）昇龍CANNON	↓↘→↓↘→+P（可連按）
III）HYPER TORNADO	↓↘→↓↘→+P



創意源源不絕

大家今次的重點，大多集中在《侍魂》及《ROUND TRIP RV》這兩隻「第一次」的新遊戲上；然而，SNK還帶給大家很多特別而有創意的驚喜……

一隻好GAME；兩種玩法；三款真實型號；四人對戰可能——

ROUND TRIP RV

遊戲類型 RAC

SNK的第一隻賽車遊戲。玩法方面分為TRAIL MODE及CHAMPION MODE。前者是玩者在一條賽道上玩計時賽；後者則是要玩者完成三條賽道，玩法有點像早前的《SEGA TOURING CAR》。車款方面，共有四款，其中三款均為真實型號（LAND ROVER DISCOVERY V8I ES、三菱PAJERO XR-II及豐田HILUX PICKUP SSR-X）。當然，玩者可選用手動波或自動波，而廠方亦加入了一種在入彎前會自動減速（AUTO BRAKE）的「AT2 MODE」，令一向少玩賽車遊戲的玩者（例如小弟）更易上手。



■賽道是鏡圈的，所以要小心對頭車

《怒》的最新作？

SHOCK TROOPERS

遊戲類型 ACT

SNK在攤位內展出了一部由SAURUS開發的新遊戲，名為《SHOCK TROOPERS》。這遊戲的玩法和SNK的名作《怒》相似。A掣是發彈攻擊、B掣是攻擊迴避、C掣是爆彈、D掣是換人。遊戲的特點，是玩者在開始遊戲時先選三名人物，每名人物的能力值及爆彈性能都不同。玩者可在遊戲進行時隨意轉換這些人物的。而遊戲中的路線分為山路、樹林和溪流三種，每條路線都有5版。因玩者每次只可選一條路線，所以令這遊戲更「襟玩」。



■標題畫面



■一邊玩、一邊想起《 》……

將大家的笑面變為拼圖！

笑顏DE PIECE

遊戲類型 ETC

不知大家有沒有玩過「影相機」？喜歡嗎？那大家又喜不喜歡玩拼圖？SNK今次便將上述兩樣東西合而為一，推出這個名為《笑顏DE PIECE》的「影相機」。顧名思義，《笑顏DE PIECE》的玩法和其他的「影相機」沒有分別，玩者只要看着鏡頭讓那「影相機」為自己拍照便成。但今次拍出來的再不是「有自己樣子的貼紙」，而是「印有閣下面容的拼圖」。各位可與友人們交換這些拼圖，拼出一張獨一無二的拼圖來收藏了。



■這是《笑顏DE PIECE》的樣本



■SNK在會場中展出一幅「未完成的《笑顏DE PIECE》大拼圖」

將自己的聲音變為禮物——

VOICE DE HOLDER

遊戲類型 ETC

除了《笑顏DE PIECE》外，SNK亦發表了另一好玩新意念，這就是《VOICE DE HOLDER》了。這個遊戲是可將玩者的各種說話（約12秒）錄到一個小小鎖匙扣中，只要玩者將這匙扣送給朋友，友人們便可從那匙扣中聽到閣下的留言，大家便不用再怕「情深有話未曾講」了。當然，閣下除了可錄下「愛的告白」（送給情人或暗戀對像）外，還可錄下「抗議的聲音」（送給老闆……）、「道歉留言」（送給對佢唔住的人）、「生日賀詞」（送給生日的友人，祝佢生日快樂）等等，用途可謂「無窮無盡」……



■《VOICE DE HOLDER》的外形有如電話亭一樣～～

讓閣下出現在日用品上——

NEO LASER

遊戲類型 ETC

SNK的「影相機」遊戲可謂挖空心思。除了舊有的《NEO PRINT》系列及新推出的《笑顏DE PIECE》之外，這個NEO LASER也令人拍案叫絕了。玩者在拍完照後，拍出來的不是貼紙或拼圖，而是日用品（例如咭片盒）！玩者在拍完照後，《NEO LASER》便會將閣下的照片以「雷射打印」的方式印在一些閣下所選定的物件上（例如手錶、咭片盒、煙灰缸等），令閣下可擁有一件獨一無二的物件，無論送禮自用，都物輕情義重。正所謂「你想點印都得」……



■雖然商方提供了多部《NEO LASER》，但試玩的人龍仍然長得很

斬到變立體——侍魂

遊戲類型 ETC

《侍魂》的最新續集，亦是SNK的首個立體格鬥遊戲。雖然只得85%的完成度，但已令人感動。《侍魂》的系統可說是以《侍魂4之天草降臨》作基本。A掣是擋格、B掣是輕攻擊、C掣是重攻擊、D掣是DASH，與方向桿配合可隨意奔走、在「怒」時按A+B+C便能「怒爆發」(爆發時可將對手轟開)，令攻擊力作一定時間的增強、在「怒爆發」時按A+B+C便會使出「連斬」、在「怒爆發」時按B+C+D便會使出「一閃」，一招攻擊力頗大的「捨身一擊」。每名人物都分為「修羅」及「羅刹」兩種劍質。除此以外，畫面的左下方及右下方都有一條稱為「STAMINA棒」的能源棒。如玩者的攻擊落空或者奔走，「STAMINA棒」便會減少；當「STAMINA棒」變成0時，玩者便會「扯蝦」(這時是不能移動及無防備的)，直至「STAMINA棒」回復為止。絕對期待的作品！㊣！



■當玩者跌出場邊，便會出現這種「吊吓吊吓」的情況

侍魂的基本招表

註：指令乃角色面向右方時

霸王丸

[修羅] 必殺技	
旋風裂斬	↓↘→+C
弧月斬	→↓↘+C
烈震斬	←↓↙+B／C
十字風	↓↘→+BC

[羅刹] 必殺技	
旋風裂斬	↓↘→+C
剛破	→↓↘+B
旋風波	↓↘→+B
酒打	↓↙←+B

奈戶流留

[修羅] 必殺技	
勝利之刃	←↙↓+B
風之刃	←↙↓+C
神之輪舞	←↓↙+B／C
鷹捕	↓↙←+D

[羅刹] 必殺技	
神之輪舞	←↓↙+B／C
乘風腳	近敵時→↓↘+AB
騎狼	↓↓+BC
疾走流轉腕擊刃	→↘↓↙←+C

風間 蒼月

[修羅] 必殺技	
月光	→↓↘+B／C
浮月	↓↘→+B／C
月隱	↓↙←+A／B／C
召還	←↓↙+B

[羅刹] 必殺技	
死月	空中↓↙←+AB
月輪波	↓↘→+B／C
蓮草水舞	→↓↘+B
水邪覺醒	↓↓+BC

梨舞流留

[修羅] 必殺技	
神之鏡	↓↘→+C
冰之岩	空中↓+B
冰之泉	↓↙←+B
冷凍弓	↓↘→+B

[羅刹] 必殺技	
冷凍弓	↓↘→+B
吹雪之槍	↓↘→+B
冰之花	→↓↘+C
冷凍拳	→↘↓↙←+AB

加魯福特

[修羅] 必殺技	
REPLICA ATTACK	→↘↓↙←+B／C
RUSH DOG	↓↘→+B
MACHINE GUN DOG	↓↘→+C
STRIKE DOG	→↓↘+BC

[羅刹] 必殺技	
PLASMA BLADE	↓↘→+B
PLASMA BREAK	→↓↘+B
SHADOW COPY	→←↙↓↘→+B／C
STRIKE HEADS	近敵時→↓↘+AB

色

[修羅]	
露跋	↓↘→+B
天咆轉・翔	→↓↘+C
黃泉落	近敵時→↓↘+AB
連草舞	↓↘→+AB

[羅刹]	
沙割	→↓↘+C
剎那	↓↙←+任何鍵
轉法輪	↓↘→+B
色咒	↙→+B

牙神 幻十郎

[修羅] 必殺技	
光翼刃	→↓↘+C
三連殺	↓↘→+B／C (可輸入三次)
櫻華斬	↓↙←+B
彈返	←+BC

[羅刹] 必殺技	
百鬼殺	↓↙←→+C
紫暮	←↓↙+B
雨刃	→↓↘+AB
牙神突地潰	←→+BC

服部 半藏

[修羅] 必殺技	
忍法 爆炎龍	↓↙←+B
忍法 爆炎陣	↓↙←+C
忍法 影分身	→←↙↓↘→+B／C
烈風手裏劍	↓↘→+B／C

[羅刹] 必殺技	
忍法 影分身	→←↙↓↘→+B／C
忍法 猿舞	←↓↙+任何鍵
鵙落	近敵時→↓↘+AB
罰	近敵時←↙↓↘→+AB

橘 右京

[修羅] 必殺技	
秘劍 細雪	↓↙←+B
秘劍 燕返	空中↙↓↘→+B
雲雀	↓↙←+C
登霞甲之梨	←+AC

[羅刹] 必殺技	
秘劍 細雪	↓↙←+B
秘劍 朧刀	↓↘→+C
秘劍 天風	→↘↓↙←+B
秘劍 霜風	→↘↓↙←+C

風間 火月

[修羅] 必殺技	
不動擊	↓↘→+B／C
大爆殺	→↓↘+B／C
災炎	←↓↙+B
火炎擊	←↓↙+C

[羅刹] 必殺技	
六道烈火	→↓↘+B
炎滅	←↓↙+B／C
炎邪覺醒	↓↓+BC

柳生 磐馬

[修羅] 必殺技	
鐵丸碎	↓↘→+B
大外割	近敵時→+AB
巴投	近敵時↙+AB
柳生流 腕打逆心投	←→+AB

[羅刹] 必殺技	
鐵丸碎	↓↘→+B
柳生流 震獄	←→+C
柳生流 逆瀧	↘↘+C
柳生流 齒止刀	←+BC

'97 AMUSEMENT MACHINE SHOW LINEUP

唔聲唔聲，嚇你一驚

SEGA™

在今屆AM SHOW舉行之前，世嘉所宣傳的新作似乎比較少。但是當我們到達會場，卻見到很多新作，使我們在世嘉的攤位留連了很久很久……因版位所限，我們只能為大家介紹其中一些較為突出的作品，敬請原諒。



出現一隻時速接近200KM的貓！

SCUD RACER plus

遊戲類型 RAC

今次加入了一條超初級賽道，亦加入了四輛奇怪的「車」（其中一「輛」是貓）。而MIRROR MODE（將賽道反轉）亦是標準裝備：只要在COURSE SELECT時按住START掣來決定賽道便行。



■超初級的賽道上有好多怪車



■其他的賽道又十分正常

隨時也可加入的賽車遊戲——

LE MANS 24

遊戲類型 RAC

雖說是賽車遊戲，但《LE MANS 24》也有不少創意。首先，閣下可在其他玩者進行賽事時隨時加入，電腦會為閣下定下一個排名（例如第20名）。閣下除了要爭取高名次外，還要完成24個小時（實際時間約10分鐘）的賽事。如果閣下越過前車或每完成兩個小時的賽事，電腦也會加時給你的（GET TIME）；但若被其他車追過你的話，則會減時（LOSE TIME），令大家不得不盡力作賽。



■越過前車便會加TIME

史上第一隻煮食遊戲——

丸仔DE GOO！！！

遊戲類型 PUZ

世嘉與東洋水產合作的遊戲。全部共有5版，在每版中都要完成各種以煮麵為題材的迷你遊戲（如：割竹筍）。玩法與《PUZZLE AND ACTION》相似，再加上可愛的人物造型，相信會吸引到不同年紀的玩者或女孩子玩哩。



■這是割竹荀遊戲

■試玩後，廠方會送你一客杯麵及一本記事簿作紀念品

只是純粹改良了？

VIRTUA FIGHTER 3tb

遊戲類型 FIG

《VIRTUA FIGHTER 3》的改良版。今次是玩3對3的隊制賽。玩者只要勝出三ROUND便算贏。變更點方面，除了某些場地擴大了、背景改變了及某些人物加了新招式外，還有以下數項：(1)在遊戲中按START掣，可以選擇3種不同的視點；(2)玩者可以選3個相同的人物、(3)調整了招式的平衡、(4)加入了慢動作重播機能。遊戲已100%完成，相信大家快可在各遊戲機中心玩到了。



■可隨意改變視點

願者上釣——

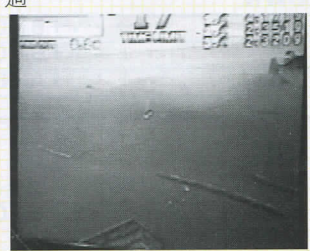
GET BASS

遊戲類型 ETC

世嘉首次推出立體釣遊戲。以MODEL 3底版的高性能，讓大家領略到戶外釣魚的樂趣。加上當魚上釣時魚桿會作出相應的反應，令真實感大增。喜歡釣魚又或者想體驗釣魚樂趣的朋友，絕對不容錯過。



■在會場有一個釣魚比賽，優勝者正接受姐姐們的訪問



■真係好似釣緊魚一樣～～

真的一樣——
LOST WORLD SPECIAL

遊戲類型 STG

這個SPECIAL版除了版數內容與街機不同之外，玩者是在一間房內面對一個80吋螢幕玩的，使玩者的臨場感大增。而玩者的座位會除着畫面而動、當受到恐龍襲擊時，會有風吹向玩者、玩者的手鎗有反動力，這些都使大家十分投入，難怪在會場要排隊排上差不多一個小時才有得玩了。


■一開始便要對付暴龍



又多一樣水上運動——
SEGA WATER SKI

遊戲類型 SPT

今次是玩滑水。玩者除了在賽道上滑外，亦要在跳起時做出各種花式來取分，完全是一項全身運動。


■在波波的中間過會加時間



■以花式來取分

一邊賽車一邊打人——
MOTOR RAID

遊戲類型 RAC

一隻賽電單車遊戲。玩者可在賽事中使用TURBO作短暫加速。特別之處是在於玩者可在與對手接近時使出拳或腳攻擊來爭取一個更好的排名。要一邊用心駕駛一邊攻擊對手，是否要懂得一心二用才能玩？


■可令閣下作短時間加速的TURBO

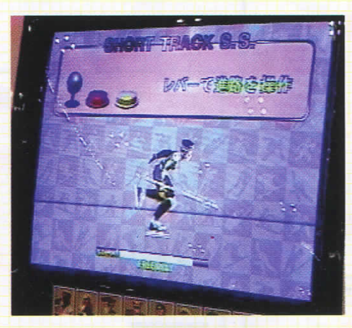


■打人打到有2-HIT！

玩完夏季玩冬季——
WINTER HEAT

遊戲類型 SPT

如果大家有玩過上一集，相信大家一定會玩今集。今次都是冬季項目，包括速度滑雪賽、落山賽等。玩法和上集一樣簡，而且在每項比賽之前都會有「HOW TO PLAY」，讓玩者更清楚遊戲的玩法。



■教埋你玩



■速度滑冰賽

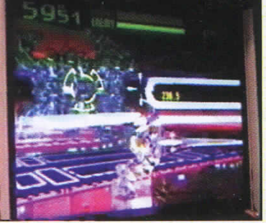
沒有人會相信完成度只得29.8%！
電腦戰機 VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM

用了兩塊MODEL 3底板來開發的《電腦戰機VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM》，雖然完成度只得29.8%，但已引起全場嘩然。在會場所展出的版本，無論畫面質素、操作性及動作的流暢程度，都比上集有過之而無不級，沒有人能相像得到當「她」完全完成之後將會是如何嚇人。系統簡化了，令錯過了上一集的玩者很易上手。在今集，如果對手在遠距離攻擊，玩者只要同時按下兩邊的BOOST掣便可擋格；而在近身戰時亦加入了投技、左攻擊、右攻擊、重攻擊及一種名為「QUICK STEP」的移動法，令遊戲的趣味大增。遊戲中共有12種機械人供玩者選擇，但可惜在會場中只得6種可以使用。無論如何，這都是一個令人期待的作品。


■新的地形

遊戲類型 FIG


■敝方的工作人員在會場向大家作即場示範


■與上一集同樣的首領？！

直接向遊戲生產商提供你的喜好

PLAYERS CHOICE 遊戲普查

THE WAY TO 普查

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓

FAX：2507-5175

EMAIL：cineaste@glink.net.hk

PLAYERS CHOICE 你的選擇

本欄結果將交予各遊戲生產商作參考之用

三大受歡迎 PlayStation 遊戲


第一位 FINAL FANTASY VII (141票)

生產商：SQUARE SOFT


第二位 生化危機 (54票)

生產商：CAPCOM


第三位 街頭霸王EX plus α (27票)

生產商：CAPCOM

三大最期待 SATURN 新作


第一位 超級機械人大戰F (222票)

生產商：BANPRESTO


第二位 櫻大戰 (207票)

生產商：SEGA


第三位 X-MEN VS街頭霸王 (162票)

生產商：CAPCOM

三大最期待中文化 PlayStation 遊戲


第一位 FINAL FANTASY VII (150票)

生產商：SQUARE SOFT


第二位 生化危機 (60票)

生產商：CAPCOM


第三位 心跳回憶 (57票)

生產商：KONAMI

三大受歡迎 SATURN 遊戲


第一位 拳皇96 (108票)

生產商：SNK


第二位 櫻大戰 (87票)

生產商：SEGA


第三位 超級機械人大戰F (36票)

生產商：BANPRESTO

三大最期待街移植 PlayStation 遊戲


第一位 超級機械人大戰F (78票)

生產商：BANPRESTO


第二位 櫻大戰 (60票)

生產商：SEGA

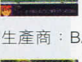

第三位 街頭霸王 III (48票)

生產商：CAPCOM

三大最期待中文化 SATURN 遊戲


第一位 櫻大戰 (120票)

生產商：SEGA


第二位 超級機械人大戰F (63票)

生產商：BANPRESTO


第二位 下級生 (45票)

生產商：ELF

三大最受歡迎街機遊戲


第一位 拳皇97 (189票)

生產商：SNK


第二位 街頭霸王 III (78票)

生產商：CAPCOM

第三位 鐵拳3 (18票)

生產商：NAMCO

三大最受歡迎男主角

第一位 八神庵 (117票)

遊戲：拳皇'97

第二位 古蘭特 (66票)

遊戲：FINAL FANTASY VII


第三位 KEN (54票)

遊戲：少年街霸2

三大最期待 PlayStation 新作

第一位 BIO HAZARD 2 (249票)

生產商：CAPCOM

第二位 鐵拳3 (171票)

生產商：NAMCO

第三位 前線任務2 (156票)

生產商：SQUARE SOFT

三大最期待街移植 SATURN 遊戲


第一位 FINAL FANTASY VII (132票)

生產商：SQUARE SOFT


第二位 拳皇97 (66票)

生產商：SNK


第三位 街頭霸王III (27票)

生產商：CAPCOM

三大最受歡迎女主角


第一位 不知火舞 (105票)

遊戲：餓狼傳說


第二位 真宮寺櫻 (48票)

遊戲：櫻大戰


第二位 藤崎詩織 (48票)

遊戲：心跳回憶

秋風起，涼涼地！勁送 SS《Cool Pad》！

今期獎項：

PlayStation 主機 1 名

PlayStation 遊戲《X-COM》 1 名

Saturn 專用《Cool Pad》 100 名





鳴謝：GAME館

截止日期：1997 年 10 月 10 日

第 56 期「Player's choice」抽獎得獎名單

PlayStation 主機

羅耀慶

高智能方程式 v - 雷神四驅車

Beatrice Yee　Lai Chi Keung

高智能方程式 AL-ZARD NP-2 四驅車

許長安　Mak Kim Por

鳴謝：Vap

PlayStation 遊戲《Master of Monster》CD-Rom

謝啟光

Saturn 遊戲《夢幻模擬戰 IV》CD-Rom

陳耀偉

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

第５８期 PLAYER'S CHOICE 參加表格

姓名：＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿ 身份證號碼：＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿ 聯絡電話：＿＿＿＿＿＿

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

1. 你最喜愛的 PS 遊戲

遊戲名稱：＿＿＿＿

遊戲生產商：＿＿＿＿

2. 你最喜愛的 SS 遊戲

遊戲名稱：＿＿＿＿

遊戲生產商：＿＿＿＿

3. 你最喜愛的街機遊戲

遊戲名稱：＿＿＿＿

遊戲生產商：＿＿＿＿

4. 你最期待的三款 PS 遊戲

遊戲名稱：＿＿＿＿

遊戲生產商：＿＿＿＿

5. 你最期待的三款 SS 遊戲

遊戲名稱：＿＿＿＿

遊戲生產商：＿＿＿＿

6. 你最希望移植到 PS 上的遊戲

原著機種：＿＿＿＿

遊戲名稱：＿＿＿＿

遊戲生產商：＿＿＿＿

7. 你最希望移植到 SS 上的遊戲

原著機種：＿＿＿＿

遊戲名稱：＿＿＿＿

遊戲生產商：＿＿＿＿

8. 你最期待中文化的 PS 遊戲

遊戲名稱：＿＿＿＿

遊戲生產商：＿＿＿＿

9. 你最期待中文化的 SS 遊戲

遊戲名稱：＿＿＿＿

遊戲生產商：＿＿＿＿

10. 你最喜愛的男性遊戲人物

人物名稱：＿＿＿＿

遊戲名稱：＿＿＿＿

11. 你最喜愛的女性遊戲人物

人物名稱：＿＿＿＿

遊戲名稱：＿＿＿＿

12. 你需要哪個遊戲的攻略本？

遊戲名稱：＿＿＿＿

遊戲生產商：＿＿＿＿



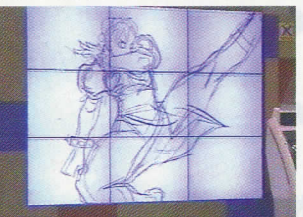
《STREET FIGHTER EX 2》開發真相

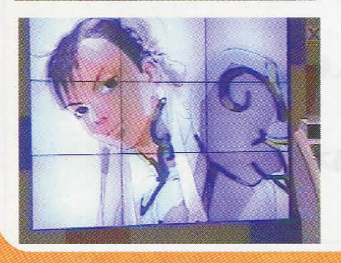
在「AM SHOW」，CAPCOM公布了會於98年春季推出《STREET FIGHTER EX》的續篇，現在仍屬開發階段，遊戲畫面暫時欠奉。不過於攤位內就派發了ARIKA的新聞號外，公開新角色「七瀨」及部份人物設定初稿，更突然播放宣傳片，詳情請看今期「AM SHOW」報導。但另有傳聞，説CAPCOM有意利用《STREET FIGHTER III》的人物去製作《STREET FIGHTER EX 2》。據稱，CAPCOM對SEGA的MODEL 3機板甚感興趣，而且亦希望新作可於MODEL 3上出現。SEGA得悉後，就要求CAPCOM將《STREET FIGHTER EX 2》移植到SATURN作為條件。但以上消息仍未得到官方証實，是假是真，日後自有分曉。（阿三杉淳）



難道是《STREET FIGHTER III 3rd IMPACT》！？

與此同時，當CAPCOM播完《STREET FIGHTER EX 2》片段後，於畫面上突然出現了一連串屬於「春麗」的人物設定草圖，跟住再播出春麗的大特寫，最後會有旁述説出《STREET FIGHTER III》的名稱，但畫面卻打出了「3rd」的字樣，不禁令人聯想到在《STREET FIGHTER III 2nd IMPACT》之後，難道還會有《3rd IMPACT》？要知道畫面上「春麗」所穿的正是《STREET FIGHTER II》的裙子，於是就更可以証明上述言論的可信性了。內容方面自然有待証實，懇請各位耐心稍後片刻。（阿三杉淳）







片桐彩子為你唱愛歌

繼《虹野的青春》後，《心跳回憶》的劇場系列又再推出新一集了。今次的主角是與「藤崎詩織」、「虹野沙希」同樣受歡迎的「片桐彩子」，現在所見的乃是初期的開發畫面，遊戲定名為《心跳回憶劇場系列VOL.2～彩之愛歌》，開始是發生於秋意漸濃的日子，相信會是一個充滿浪漫的故事。到底何時才可與「片桐彩子」共譜愛歌呢？遊戲發售日未定、價格未定，有待進一步的資料公布。（阿三杉淳）





《BOMBERMAN》又到！

HUDSON將會於SATURN上推出第二個《BOMBERMAN》遊戲，定名為《SATURN BOMBERMAN FIGHT！！》。今次畫面會搖身一變，讓大家走進3D平台中大爆特爆。遊戲會以對戰為主，玩者可選擇14位擁有不同能力的角色，更會以能源棒計算體力。遊戲的視點會改為像足球遊戲的3/4高空視點，





有別於以往的正上方視點。亦會加入很多新元素，例如「10倍爆彈」，它可以炸傷畫面上所有的對手；玩者亦可與對手凌空互擲炸彈；而前作乘坐的恐龍，今次會被白馬來代替。預定會在今年12月推出，價格未定。（阿三杉淳）

為新機而鋪路

據外電報導，SEGA現正向好些開發商購買遊戲專利權，以確保N64及SONY的下一代主機不能擁有這些遊戲，成為128 bit新機「DURAL」（暫稱）的獨家專利。而且SEGA已得到N64一個遊戲的版權，所以該遊戲的下一集便不能再於N64上出現，這個很有可能就是IMAGINEER推出的賽車遊戲「MULTI-RACING CHAMPIONSHIP 2」了。（莫探員）



SEGA 新作預告

傳聞AM2正在製作MODEL 3版《VIRTUA COP 3》，遊戲中會有6個舞台，包括各處市集及市中心，更傳聞會移植到「DURAL」上。另一方面，同樣以MODEL 3製作的《DAYTONA USA 2》應該可於明年夏季推出。最後SEGA宣布了會推出著名RPG系列《DUNGEONS MASTER》的3D RPG，名為《DUNGEONS MASTER 3D》，預定98年1月推出。（莫探員）

MODEL 3出品——「魚樂無窮」

SEGA為電子寵物踏進一大步，更將它們帶進辦工室。眼前所見的是一個用MODEL 3製作，幾可亂真的模擬魚缸，名為《AQUARIUM》。你只需用手指觸摸螢幕，魚缸內的水就會泛起漣漪，而裏面的金魚亦會自動游走，有趣得很。但會否有魚糧走出來供魚進食呢？又有沒有其他的互動功能？希望《AQUARIUM》遲點有機會來臨香港，可以讓大家魚樂無窮一番再一番。（阿三杉淳）



《真・女神轉生》真人TV版首播！



ATLUS製作的RPG名作《真・女神轉生》電視劇集化，消息是在9月7日於東京GAME SHOW發表會中正式公布。電視劇共分13集，每集半小時，預定於10月5日零晨2:10分，於東京電視台播出第一集。內容是遊戲並未收錄的原創故事，但到底電視片段會否在將來的作品上出現，就不得而知了。以下是該劇男女主角的造型。（阿三杉淳）



3DFX 敗訴！

3DFX INTERACTIVE控告了美國SEGA毀約與及NEC干預他們與SEGA之間合約的訴訟，上期曾有報道。如今案件經已審結，結果是3DFX敗訴。3DFX本身因害怕SEGA終止合約後，會與NEC運用了3DFX的精密技術及設計去製作128 bit新機「DURAL」所用之晶片，所以不惜動用過百萬的美元起訴兩大廠商。至於3DFX現在會否再度提出上訴，則仍是未知之數。（阿三杉淳）

CAPCOM 又有新作

新GAME消息兩則，首先是CAPCOM現正開發《FINAL FIGHT EX》，以STV為機板，看來這遊戲會移植到SATURN的可能性甚高，而且亦只會於SATURN上推出。另外，CAPCOM已購得製作漫畫《SPAWN（再生俠）》的遊戲版權，據聞將會製作一個2D或3D遊戲。如果是3D的話，他們更可能會用MODEL 3製作。（莫探員）

邊個想要《COMMAND AND CONQUER》？

遊戲商VIRGIN INTERACTIVE現在正有意出售，看來不少遊戲商都甚有誠意收購。包括有SEGA、ELECTRONIC ARTS、SPECTRUM HOLOBYTE及GT INTERACTIVE。其中一個吸引他們的原因，是因為VIRGIN INTERACTIVE擁有WESTWOOD STUDIOS，而她擁有名作《COMMAND AND CONQUER》的版權。若購得此為囊中物，肯定財源滾滾來。到底鹿死誰手，相信幾星期後便會知道。（莫探員）



《卒業III》預定於98年登場

《卒業》的續篇正式公布了。新作的名稱為《卒業III～WEDDING BELL》，是為《卒業》系列10周年而構思的作品。今次玩者目的是要作一個好老師及好……丈夫！？不錯，是好丈夫。遊戲中玩者是要在教學過程中保守已婚的秘密，而妻子正是你所任教的五位女學生中之其中一位，實在不可思議。遊戲開發度有30%，預定98年於SATURN推出，價格未定。（阿三杉淳）







《TV GAMER》改版兼減價

在日本的遊戲周刊大戰之下，各大雜誌都要各出奇謀爭取讀者。《TV GAMER》亦有對策，不但將售價由290日圓減至230日圓，更將內容大革新，減少TV部分增強遊戲資訊，重新定位以「GAME」為中心，情報為本。且看《TV GAMER》今次銷量會否有所突破。（阿三杉淳）

美版《FINAL FANTASY VII》3天賣出33萬！

SAQURE的《FINAL FANTASY VII》現時在日本國內已賣出330萬隻。9月頭在美國發售時同樣好評如潮，3天內已一口氣賣出33萬隻，反應熱烈非常，在美國踏出漂亮的第一步，有助SAQURE日後推展其他遊戲軟件，自然快人一步理想達到。（莫探員）



《超級機械人大戰F》價位有上有落

各位等到「頸都長」的《超級機械人大戰F》已於上星期五正式發售，而各大場的價格均非常浮動。以平均計算，灣仔「東×188」機械人版$750、書版$550；「銅鑼灣××」機械人版$600、書版$420;「旺角好×商場」機械人版$850、書版$480;「深水埗×金」機械人版$600、書版$420、海報$300。對於到現在仍未買GAME的朋友，其實大家不妨再等多一等，現在各場平均價都是機械人版$420、書版$320左右。但據有關人士透露，將會在不久會有減價酬賓大益街坊，總之就有你著數，平到你笑。會不會像以前《心跳回憶》限定版一樣情況，就要自己多點逛逛場留意了。（阿三杉淳）





一本好書強硬推介

《TECH PlayStation 1997 OCTOBER》

出版社：ASCII
價格：980日圓

若果各位一向有看日本遊戲雜誌，相信都會知道ASCII除了每個星期出版的《FAMI通》以外，還有推出其他雜誌，《TECH PlayStation》及《TECH SATURN》遊戲月刊就是較特別的一類。除本身主書外，更有附送不同遊戲的試玩版。對於要求最快資訊的高要求玩家，能夠先睹為快，預先玩到未出的遊戲，吸引力自然很大。

就像今期《TECH PlayStation 1997 OCTOBER》中，都有不少的遊戲，而當中最吸引的莫過如《TOMB RAIDER 2》的試玩版了。裏面內容除了有MOVIE片段外，遊戲部份亦極為充實，威尼斯、沈船、鐘乳洞等，都可以在此一顯身手。今期實在吸引。

只可惜雜誌本身銷量未如理想，在盈利不足的情況下，只好停刊了。就將這期的《TECH PlayStation 1997 OCTOBER》作為紀念，也是另一個推介的原因。（阿三杉淳）





機動戦士ガンダム
～ギレンの野望～
セガサターンソフト

機動戰士高達 基力之野望

一年戰爭的歷史由你去創造

《機動戰士高達 基力之野望》是一隻由ESP（ENTERTAINMENT SOFTWARE PUBLISHING）策劃，BANDAI參與開發的遊戲，預定將會在今年冬季發售。基本上是以「機動戰士高達」為藍本的戰略級模擬遊戲，不過內容上完全網羅了OVA系列和SIDE STORY的故事，可說是高達SLG的決定版！！

SLG　MEM　製造商：BANDAI　售價：未定　發售日期：今年冬季發售預定

SEGA SATURN

基力是何許人也？

自護公國國王湯金‧桑比的長子，居於王室旗艦中，掌握自護國的行政實權。此君曾用太陽能射線摧毀前來和平談判的旗艦（連其內的力比路將軍也…），亦以殺害親父而舉世知名。最後被身為月球基地司令官的親妹姬絲莉亞放槍射殺。設定年齡三十五歲。

戰略級SLG的高自由度

大家熟悉的會話CUT-IN場面和動畫片段（TOTAL 20分鐘）依然健在。EVENT會在不同的情況下發生，估計EVENT的數目會達三百個左右，包括V作戰、查布洛戰役、奧狄沙作戰和星一號作戰等等。和以往機動戰士的戰棋一樣，配置地圖有分地球圈和宇宙圈兩大類，地球圈的配置會忠實重現整過世界地圖；宇宙圈則至少包括所羅門和阿‧巴奧的據點作戰以及殖民星的爭奪戰。

各部隊的戰鬥是在所有的移動、指示完結後才會自動實行，而身為指揮官的玩者當然不能親身控制着機動戰士上戰場打鬥，所以在布陣時指揮官是需要預先估計各部隊的戰鬥結果。

■所羅門之激戰



■每個機動戰士都有本身詳細的參數

遊戲模式選擇

雖然這是一個以初代高達的一年戰爭為主題的模擬遊戲，但是玩者並非單純控制阿寶或馬沙這種個人單位進行戰鬥，而是飾演自護軍的基力總帥或者連邦軍的力比路將軍，洞悉大局的形勢行軍遣將。

自護公國軍：支持初代國王自護‧森‧泰（馬沙之父）格所提倡的NEWTYPE思想的殖民星群眾，以自護公國的名義，向地球一方發出獨立宣言，挑起與連邦軍之間的獨立戰爭。積極進行可動戰士，不，機動戰士的開發以及新類型人的研究。

地球連邦軍：自從往宇宙輸出移民的時候起，地球上已經沒有國家的概念，取而代之即以地球全體形成一個國家單位，地球聯邦由此而生。地球連邦軍一向對殖民星移民採取輕視的態度，終致產生了雙方對立的戰爭狀態。戰力較劣，若由阿寶操刀另加太空母艦坐陣説不定會輕鬆過關。

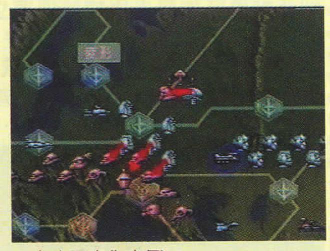


■GAME MODE SELECT

從遊戲的標題所示，遊戲未必會沿着電視版故事的那條路去發展，ENDING肯定至少會有兩個，能不能實現基力的野心就要看玩者的造化了（實際上自護軍那方的變化會較多）。

一年戰爭名角總動員

「機動戰士高達」中的史力加中尉、杜志魯‧桑比等人的魅力令人難以忘懷，在一年戰爭中亦算是皇牌機師的赤色閃電尊尼拉登少佐也會登場。此外，人稱黑色三連星的大魔駕駛者，有所羅門之惡夢稱號的卡圖以及他的加大魔，還有蒼藍吉姆，藍色命運機亦會在遊戲中出現。



■高達量產化實例

為入門者而設的「STRATEGY MODE」

「STRATEGY MODE」是一個只包含五條基本指令的遊戲模式，指令計有作戰、予算、人事、研究和開發，入門者只要運用它們亦能進行遊戲。可是部隊的調動、戰鬥的指示全交由電腦去負責。下達全盤性的指引，而現場煩瑣的指示則通通交由部下去負責，這才算一代指揮官嘛。



■戰艦對機動戰士的戰鬥，上方為連邦軍，下方為自護軍



在被受爭議的前作推出後近半年，《機動戰士 Z高達後篇 向宇宙驅馳》終於在SATURN上堂堂登場了！在新世代可變M.S.ZETA GUNDAM Z高達的帶領下，這幕連續殺人劇的終章徐徐展開了……



機動戰士Z高達後篇 向宇宙驅馳 最強是你－Z高達！



基本操作

方向鍵	八方向移動，蹲下(地上時)
按同一方向兩次	閃避
L鍵	回馬鎗
R鍵	盾防禦、選擇補給物資
X鍵	VULCAN火神砲攻擊
Y鍵	LOCK ON決定
Z鍵	支援機及補給物資決定(部份版面沒有)
C鍵	變形/跳躍
B鍵	BEAM RIFLE射擊
A鍵	BEAM SABRE斬擊

上集SAVE有何用？

如果閣下擁有前篇的SAVE的話，在開始遊戲時便會自動讀入，令你一開始便繼承上集的駕駛者資料，便可在初段時能較輕鬆地進行遊戲。而本文亦是以此製作，與沒有前篇SAVE的會有少許分別。



■在有前篇記錄時的畫面



■沒有上集記錄便只有Z高達的畫面



■開始時會以上集記錄為基準



■這是沒有記錄，以LV1開始時的能力值

STAGE1 殖民星墜落之日

隨着與泰坦斯戰爭的激化，根據加美尤的構想設計出來的第三世代機動戰士，Z高達亦已完成並交到其手中。而她和嘉美尤初次的合作，就是阻止泰坦斯將廢棄殖民星撞向月面都市「古拉拿達」……

由於是第一版的關係，敵人的攻擊寥寥可數，玩者大可用來練習一下LOCK ON與及各種回避技巧。而補給和支援在本版是沒有必要的，但由於留下來也沒有用，所以在見BOSS前可補給一下，如想升多些LV便不要用支援。





BOSS：ORX-005 傑布蘭

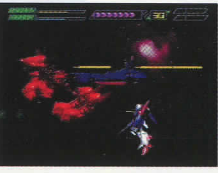
由狂人「日札」駕駛，近身時會用光能劍，在一般情況下會用兩肩的米加粒子砲(不是真米砲！)，要小心在外畫面時的連射和背景的亞歷山大，LV低時中了不死也得重傷！但相對地，我們是可以LOCK ON攻擊(NEW TYPE ATTACK新類型人攻擊)反擊的，亦可多打幾個砲台賺取EXP升LV。說回日札，其實只要邊回避邊儲砲，兩發HI-MEGA LAUNCHER便可「打走」他！

STAGE2 尊尼特攻

在這版中亞加瑪中了調虎離山計(因此沒有支援)，受到尊尼與瑪雅的偷襲。加美尤於是全速折返……

一開始時是以WAVE RAIDER的形態出現的，由於這形態不能使用LOCK ON攻擊，所以應立即變形。在中段會有泰坦斯的煞拉密斯型巡洋艦(中BOSS)出現，約十來發(要LOCK ON)便可將之擊沈，在此之前會不斷放出艦載MS莫歷沙，先不考慮為何「出極都有」，如用來「賺EXP」倒是不錯的——如應付得來。之後畫面便會繼續捲動，背景的煞拉密斯同樣可LOCK ON，不要錯過。在小隕石帶混戰時小心撞到隕石受傷啊！而當在背景看到亞加瑪時如果未用補給便應立即用，因跟着便要打BOSS！這版BOSS是RX-110卡普尼兩隻，由於有格鬥用鋼爪(小心被「鉗」制！)，應避免近身戰。此戰的重點在於LOCK ON攻擊的運用。但眼看就要擊毀尊尼的卡普尼時，瑪雅竟捨身為他擋了這一擊，在她所愛的人面前消散……







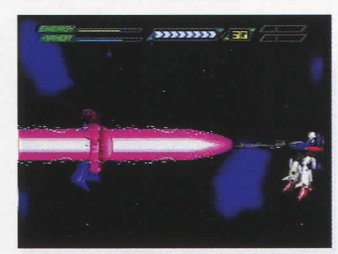
STAGE3 謎之機動戰士



隨著古華多羅大尉(不要稱呼他為馬沙……)的百式以HYPER MEGA LAUNCHER擊中了多哥斯基亞的艦首，大戰亦跟着展開。在初段時會有大群嘍囉出現，必須靈活運用LOCK ON攻擊與BEAM SABER光能劍才能應付，而中段亦會有煞拉密斯型巡洋艦(中BOSS)出現，但這次就近多了，所以不會放出艦載MS(還是已全滅？)，由於純打砲台，可輕易應付。一輪混戰後便可看到多哥斯基亞在背景中出現。

BOSS：RX-139亞布拉比

又是日札這傢伙！這次他用的新型可變MS亞布拉比比上次的傑布蘭更靈活，小心！(但閃避了得的人可用二發H.M.L.便……)不過當給他一定損害之後，便會因亞古捷斯軍的出現而讓他逃脱。



STAGE4 永遠的科



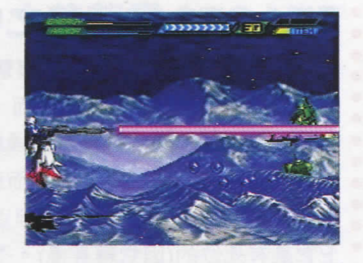
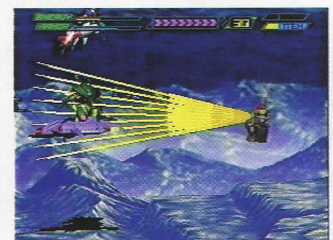
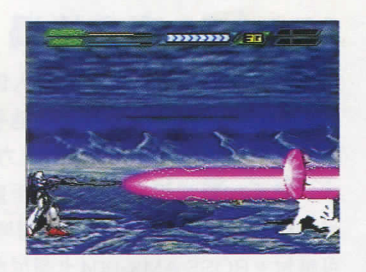
為了大局着想，奧干不得不和亞古捷斯軍妥協。古華多羅眼見昔日上司的女兒被利用為政治傀儡，又受到亞古捷斯軍實際領導者哈曼．嘉的留難和嘲諷……

鏡頭一轉，降落到地球上的加美尤在和古華多羅參與協調「卡拉巴」(地上的反地球聯邦組織)的戰鬥時重遇上了強化人 科。而這場對泰坦斯位於非洲奇利曼札羅山的基地的侵攻作戰中，為報瑪雅之仇的尊尼亦強行開走了還未調整完成的新型MS拜亞蘭，衝着加美尤而來。

BOSS：RX-160拜亞蘭

尊尼的衝動加上機體的未完成令這一戰相當輕鬆。基本上只要以前後移動避開他的攻擊，待他跳高後着地時以H.M.L.攻擊便可以三砲左右打倒他。不過，亞寶、娜娜與馬沙的悲劇又再重演……



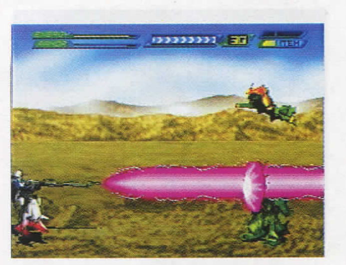




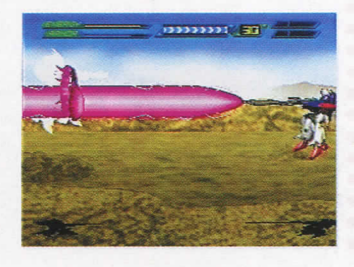
STAGE5 達卡之日

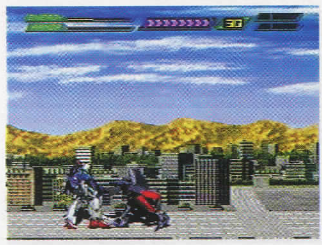
為揭發泰坦斯的暴行，佐米托夫．哈文的陰謀，古華多羅不惜代替遭暗殺的卑格斯，方能准將前往達卡，藉着聯邦會議召開期間，以武力侵入會場發表演説及指証其惡行。奧干與卡拉巴肩負起保持傳播的任務……

在這版中要對付中BOSS NRX-044亞斯曼，但意外地只要小心閃避便可以H.M.L輕易取勝；問題是大BOSS尊尼的拜亞蘭，由於是完全型的關係，機動力和攻擊力都強，不能像先前般輕鬆了！











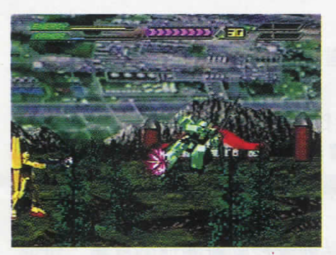
STAGE6 湖畔

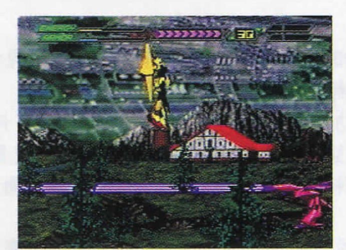
由於古華多羅大尉是單獨潛入的，加上整版只由兩場BOSS戰組成，所以這關是少數既沒有補給亦沒有支援的一版。而且由於是在殖民星內的關係，所以是不能使用H.M.L.的，而玩過後相信大家都會認同標題……

攻略方面先說那兩隻RMS-106S高渣古CUSTOM，一開始便應以跳躍或閃避來減輕受損程度，並以LOCK ON攻擊和邊防禦邊閃避作長期抗戰……而AMX-003加煞C嘛，注意變型後的米加粒子砲便行。









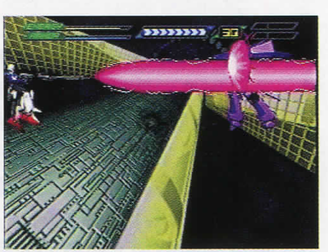
STAGE7 醒覺

在收到敵軍入侵殖民衛星的消息後，奧干隨即行動；但在出發前，加美尤卻感到難以言喻的不安感覺……直到擊毀神經毒氣G3的注入容器後，斯洛哥的愛機PMX-000密沙羅突然出現，而且駕駛者竟是已轉投向斯洛哥．巴比迪麻斯的妮歌少尉！此外，稱呼加美尤為哥哥的強化人露莎美亦醒覺到自己的身份，駕着MSA-003尼姆回到泰坦斯軍……

雖然這版沒有支援，但也不用太擔心，因BOSS密沙羅同樣可以H.M.L對付的！







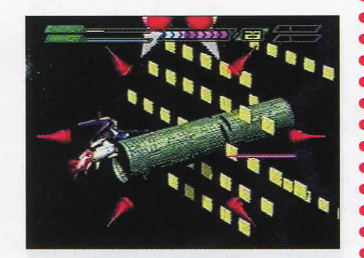


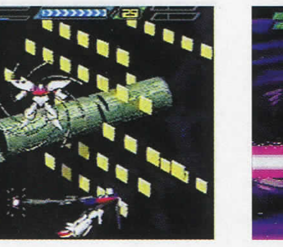
STAGE8 宇宙旋渦

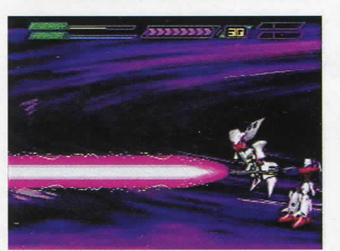
隨着斯洛哥將泰坦斯創設人佐米托夫鎗殺，泰坦斯與衛星鐳射砲「綠洲二號」亦落入哈曼與他手中；另一方面，奧干以加美尤等引開哈曼．嘉，派出MS隊全力佔領「綠洲二號」……

這版的戰況相當激烈，萬不能讓亞古捷斯軍的加煞C有使用米加粒子砲的機會，務必在最短時間內擊毀它們。如LV夠的話應可應付。BOSS AMX-004卡碧尼的浮游圓錐砲強得離譜，在她用之前使用H.M.L.可在最短時間內擊倒她。(但難度不低)









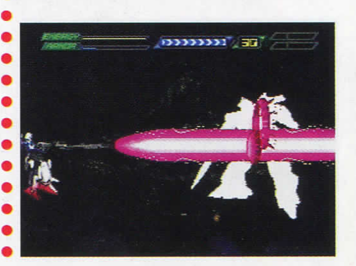
STAGE9 露莎美之中

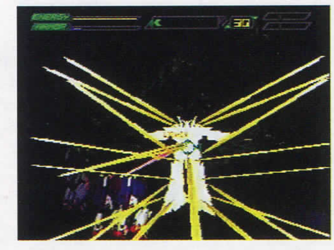
正當來歷不明的巨大MA襲擊亞加瑪的時侯，加美尤及時出迎；雖然感覺宛如科一般，然而，來者卻是曾稱呼他為哥哥的露莎美，如今被洗腦的她僅僅是操縱着MRX-010重高達MK-II，用來消滅Z高達和亞加瑪的工具而已。

又是只打BOSS的一版，但這次是Z高達便比較好辦，基本上它是有死位的(因它轉身慢)。不過若他不斷使用外畫面攻擊的話便沒有用，這時只要小心避開其擴散BEAM砲並以LOCK ON攻擊便可。











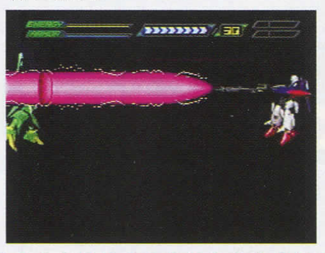
STAGE10 生命消散

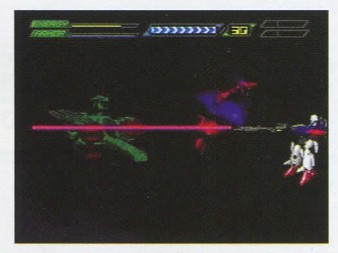
在浩瀚的宇宙中，無數人的生命在發出耀目光芒，隨之消散於戰火之中；莎拉、亞健、法斯古、肯格艦長、拉達殊號上的其他人、尊尼、妮歌、愛瑪，與及無數生命，不論善惡正邪，在生命之火燃盡後皆化作飛灰……

原全忠實地將電視動畫重現的一版，由於戰況激烈加上比以前任何一版都要長，要好好善用花園麗的支援和能量補給。而在連戰各BOSS時應以保存實力為上，以免最後戰亞布拉比小隊時有心無力。

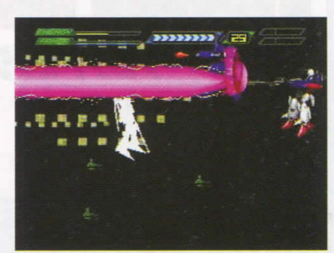












STAGE11 向宇宙驅馳（百式篇）

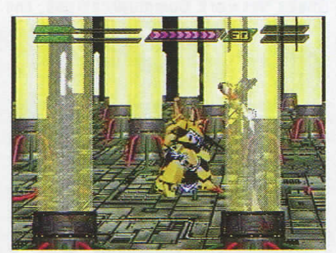
為阻止斯洛哥．巴比迪麻斯與哈曼．嘉繼續直接攻擊衛星鐳射砲的核心部份，使之不能發射，古華多羅．巴斯拿駕駛着MS百式在衛星鐳射砲中樞與兩人展開激戰；而且包括了理念上與精神上的爭鬥……

這是遊戲中最後一次使用百式的一版，但也可說是最難的一版，在狹窄，視野不佳的地方同時和兩部BOSS級機體：AMX-004卡碧尼與PMX-003特奧實在不是易事，請冷靜地奮戰！只要集中攻擊特奧就行了！









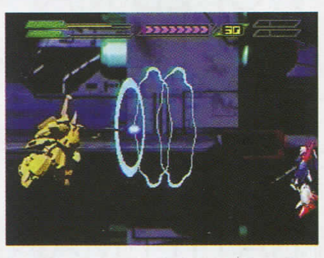
STAGE12 向宇宙驅馳（Z高達篇）

隨着衛星鐳射砲的怒濤劃破寂靜的宇宙，泰坦斯隨之而崩潰；但事情還沒有結束，還有斯洛哥與他的巨大木星資源輸送船「朱比多里斯」……

這就是最後一版！Z的最終回！應把力量留來對付那傢伙，而亞加瑪的支援射擊可令你有短時間的安穩；在對付他時因他的特奧有四隻手，應保持一定距離，避免近身戰，當把他折騰至一番後自有劇情畫面：逝去的人們令特奧無法移動，讓他被WAVE RAIDER活活撞死……

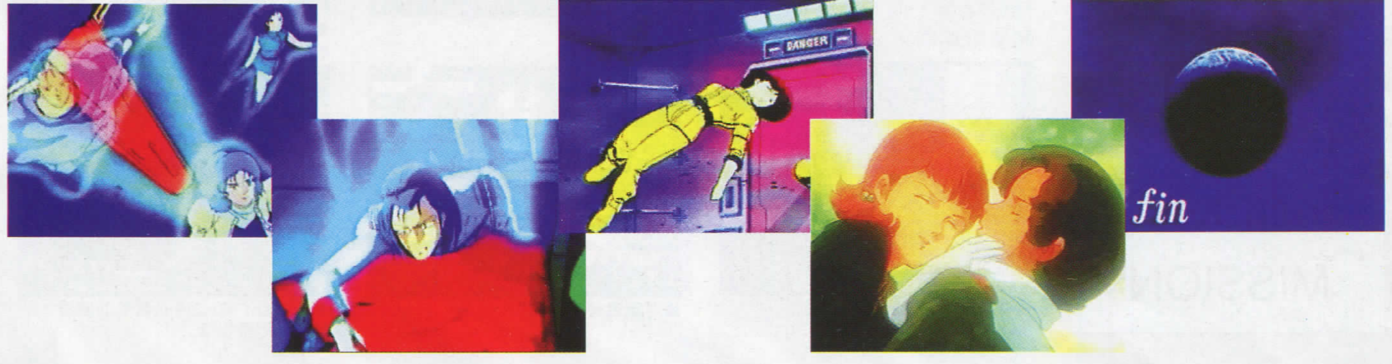








人盡死，星盡散，恩怨愛恨終告終；然而，一個故事的結束，往往只是另一個故事的開始……





FRONT MISSION 2

フロントミッション セカンド ™

前線任務 2

最前線資料火速送上！



遊戲流程

城鎮畫面

↕

EVENT畫面

↓

WORLD MAP 地圖畫面

↓

BATTLEMAP 戰鬥畫面

↓

NEXT MISSION

實戰篇：

城鎮中SHOP以外的地方

BAR

街上的酒吧，一般ALORDESH國民飲酒閒聊，消遣的地方。可以藉着和其他客人交談收集情報，對接下來的故事發展有幫助。此外在這說不定也會遇到一些意想不到的人和事(特殊EVENT)……

NET WORK 網絡

可藉着「上網」取得第一手的最新資料，而且內容非常廣泛；從世界形勢、政局、企業情報、產品價格以至個人履歷都可以找到，此外還可以進行網上購物！而隨着故事發展可獲得更多PASSWORD與及FORUM。

COLOSSEUM 競技場

WANZER比試的競技場，有一對一的SOLO PLAY和最多五對五的TEAM PLAY兩種。在SOLO PLAY時需在戰鬥前先行決定跟着五回合的行動指示，而TEAM PLAY則和實戰相同。



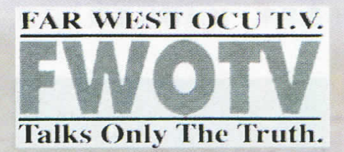
■職員會向你講解有關賽例

三大廣播機關



ANBC

於2093年12月成立，ALORDESH的國營公司。但和政府劃清界線，報導不偏不倚。



FWOTV

於2094年9月成立，由OCU企業設立，常發出親OCU的言論。



DNC

於2094年6月成立，加盟OCU後始成立的民間機構，言論比較強調「自由主義」



■兩種玩法



■TEAM PLAY的場地有多個，而且障礙物會隨機變更



■可查看對手資料



■SOLO FIGHT考驗戰前的部署，不能中途更改指令

APS (ACTIVE POINT SYSTEM) 的複習


■移動時消　多少AP一目瞭然

移動

WANZER進行移動時每一方格需消耗1AP，換言之AP值就是移動距離。不過，由於WANZER不能移動多於其移動力的距離(即移動力界限)，當AP上限大於機體移動力時便應換機，以免浪費駕駛者的AP。


■若沒有事先裝備則無法使用

使用 ITEM

在戰鬥途中使用ITEM，不管是什麼類型均需消耗4AP；如果在移動時已消耗盡，AP不足的話是不可使用ITEM的，所以如確定該回合內有必要使用的話，應在移動前先用，以免AP不足。

■應避免受到集中攻擊

中彈

在敵方回合時(ENEMY TURN)受到攻擊會消耗AP2，若降至零則不但不能反擊，亦不能作出回避，敵方的命中率便會變成100%。所以應留下一定的AP來應付敵人，避免出現「打不(能)還手」的惡劣狀況。


0AP亦可藉此突圍！

攻擊

格鬥戰　格鬥攻擊(包括棍棒類ROD、爪類KNUCKLE和拳擊系PUNCH)不需消耗AP，即使是在0AP的狀況下都可使用；但就只能攻擊近距離和地上的敵人，若對手利用地形使你無法接近或是不在地上便……


■移動時記緊留下2AP

近距離攻擊

近距離攻擊(所有射程為1而又非格鬥攻擊之武器)須要2AP，但僅限鄰接之對手，一些遠近兩用如火箭砲系BAZOOKA(射程1~2)的武器在攻擊距離為2的目標時是作遠距離攻擊(6AP)計算的。

■很好用，但要6AP就……

遠距離攻擊

遠距離攻擊(所有射程為2以上的武器)須要6AP，在最大AP只有7的遊戲初期而言是個沈重的負擔，基本上可以說已不能移動，彈數一般也較少。不過就可以攻擊遠距離的敵人，而且絕不會受到反擊。

操作

按鍵	功能
○鍵	決定指令、顯示畫面下方藍色視窗內的下一段文字訊息
×鍵	取消，回到前畫面
△鍵	關閉戰鬥中決定攻擊目標前所顯示的武器狀態表、開關各機體(UNIT)下方的儀錶(己方藍色，敵方黃色)和數據
□鍵	關閉戰鬥中決定攻擊目標前所顯示的武器狀態表
START	開啟戰鬥時的系統視窗(SYSTEM WINDOW)，略過文字訊息
SELECT	不使用
R1/L1	戰鬥中的玩者回合(PLAYER TURN)時，每按一次可將視點改變45度；或在SETUP/鬥技場中選擇角色、在NETWORK中選擇FORUM時使用
R2/L2	戰鬥中的玩者回合(PLAYER TURN)時，選擇尚未行動的機體(UNIT)；或緊按此鍵時按方向鍵開啟機體清單(UNIT LIST)
方向鍵	移動游標

有關整備 (SETUP) 時的名詞

WEAPON：進行手提兵器、肩裝兵器和BACKPACK的SETUP
PARTS：進行BODY、ARM、LEG的SETUP
ITEM：為BACKPACK補充ITEM
COMPUTER：進行電腦的SETUP和調整
PAINT/NAME：為WANZER進行塗裝和名字變更
VIEW：可自由改變視點來鑑賞WANZER的外觀；以方向鍵移動鏡頭、R1放大、L1縮小
Total：機體的總戰鬥力
Fight：格鬥攻擊的戰鬥力
Short：近距離攻擊的戰鬥力
Long：遠距離攻擊的戰鬥力
MV：現時裝備狀態下的移動力
Mob：現時裝備狀態下的機動力
R.C：現時裝備狀態下的出擊費用
HP：由左至右順序為BODY、ARM、LEG的耐久力(HP)及總和
W/P：W為總重量、P為最大負重

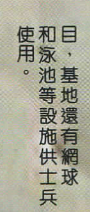
情報篇

OCU 軍的日常生活

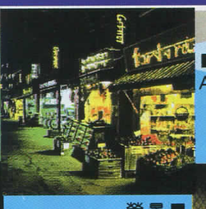
所屬士兵會配屬到各領內的駐留基地，並編為三更(A、B和C，見圖)，這編排會維持一個月，在次月會重新編排。而除了每星期一日的休假外，可在每年的「年頭」、「年尾」或夏季中申請為期七天的大假。

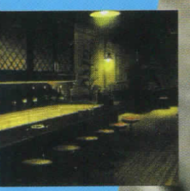
ALORDESH一般市民的日常生活

在加盟前一般市民的飲食是傳統孟加拉菜，外國菜只有在高級酒店才有。在踏入21世紀後由於大規模的援助和外國人數量大增，外國餐館在首都達加週圍如雨後春筍，不個對一般貧困的市民而言還是可望而不可及的。


■設備完善的宿舍，目前基地還有網球和泳池等設施供士兵使用。

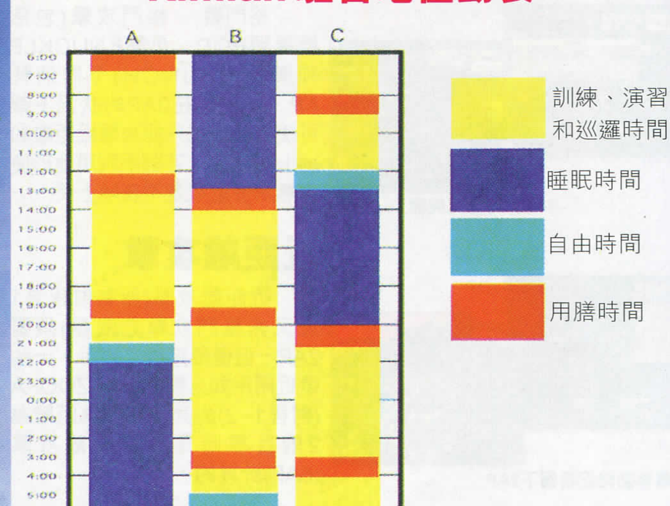



■2100年代的ALORDESH一景


■由於經濟不景，高級餐館經營困難。

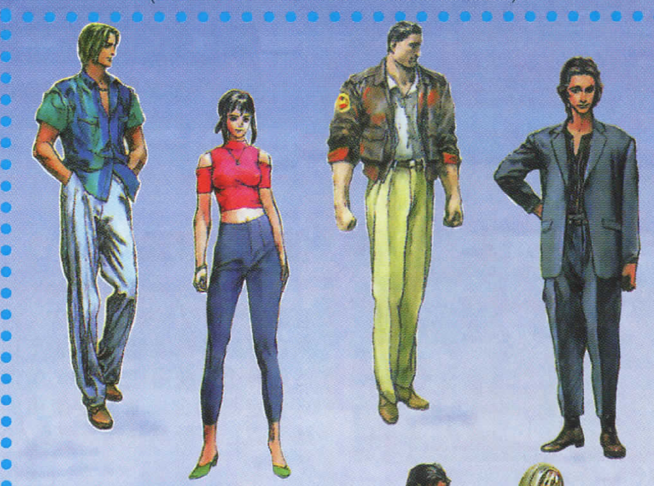


Rimian 駐留地值勤表



人物篇

各人的便服姿態
(LISA和SAYURI兩人為情報部制服)



22世紀的軍事企業



EC及其他地區

1.SENDER
大型汎用機製造商
2.TAUREAU
製造偵察型WANZER和火器類
3.SCHNECKE
世界上最早成功將WANZER實用化的生產商
4.NAXOS
奧地利電腦製造商，專門生產WANZER用的電腦
5.BALESTORO
意大利的新興WANZER製造商
6.TELAVLV AERO SPACE
以色列兵器製造商，開發直昇機和各種車輛
7.MASERU INDUSTRY
擅長製作輕量VTOL機(垂直升降戰機)的南非製造商

OCU系

8.IGUCHI
在過去主要生產火器類製品，在第二次HUFFMAN紛爭(前作)後收購了SAKATA INDUSTRY的WANZER生產部，成為日本首屈一指的WANZER製造商
9.霧島重工
主要進行軍事車輛和直昇機的開發
10.VINCE JAPAN
向USN和OCU雙方販賣WANZER用武器的兵器開發企業
11.必武
以開發飛機，特別是VTOL(垂直升降戰機)聞名
12.PAPEL
東南亞最大的武器、電腦製造商
13.VELDA
從事民用和軍用車輛生產的澳洲公司
14.JADE METAL-LYMAN
JADE METAL公司收購了大型機動兵器製造商LYMAN後的巨大企業，OCU軍約40%的WANZER製品來源
15.LEONORA ENTERPRISE
僅次於JADE METAL-LYMAN的OCU兵器製造商

USN系

16.FIRE VALLEY
原鎗炮火器製造商，在第二次HUFFMAN (前作)後開始從事WANZER製作
17.WALTER VONNGUT
從事軍用運輸機、民用運輸機製作的飛機製造商
18.DIABLE AVIONICE
USN軍最大的兵器生產商

■以GIZA系列聞名的LEONORA ENTERPRISE公司墨爾本第13



■FIRE VALLEY公司外觀



■TAUREAU公司巴黎第三研究所外觀

參考資料：

《「入伍需知」OCU從軍手冊》
《OCU軍用教本2101年版》
《THE WORLD ENCYCLOPEDIA 2100》
《WANZER操作手冊》(c) 2100 SCHNECKE
《次世代WANZER年鑑2102年》(c) C.E.Ltd
《22世紀的NET WORLD》(c) C.E.Ltd



前線任務 2 人物相關圖

OCU 陸防軍情報部情報二課

■陸防軍大佐
Andrew F. Hordman

命令 →

■情報部少尉
Sayuri Mitsuzuka

好友 ↔

■情報部大尉
Lisa Stanley

OCU 陸防一軍第 89 機動大隊 "DULL STAGS"

■陸防軍1等陸兵
Rosuell Terana

■陸 防 軍 軍 曹
Rocky Armitage

■陸 防 軍 大 尉
Thomas Norland

協力/救出

戀愛關係

■謎之女性Cody(暫名)

■CIU特務Pike
A Reischauer

OCU 海防軍總海部第 41 登陸機動大隊 "MUDDY OTTERS"

■總海部1等總兵
Amia McCalum

■總海部伍長
Ash Faruk

■總海部1等總兵
Joyce S. Whitfield

■總海部軍曹
Griff Burnam

敵對

過去有關係？

敵對

敵對

ALORDESH 軍

敵對

BAGUSYMITII

戀愛關係

好友

休禁

■陸軍中佐Van Mackarge

■ALORDESH軍最高司令官Gorsh Gwianda

■原OCU陸防軍特殊部隊隊員
Domingo Kyatt

■Lira Labra

■Saribash Labra

好友



POCKET FIGHTER

（海外版：SUPER GEM FIGHTER MINI MIX）

人氣角色大變身

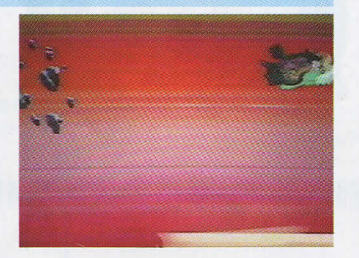
畫面仍屬開發中



在上期《遊戲誌》中，我們已簡單地介紹過其遊戲系統和登場角色，然而今次則主要介紹遊戲中新公布的資料，以及登場角色的全技表，讓大家在閱讀當中也能享受遊戲中的樂趣。

遊戲概要

以CAPCOM的人氣角色轉化成各種可愛二頭身之對戰格鬥遊戲，登場的10名角色全為CAPCOM的人氣遊戲中挑選出來，當中包括《STREET FIGHTER ZERO》系列的RYU、KEN、春麗、春日野櫻、ZANGIEF、DAN和豪鬼；《VAMPIRE》系的MORRIGAN、FELICIA和LEI-LEI（HSIEN-KO）；《STREET FIGHTER III》的IBUKI伊吹，以及《WAR ZARD》（《RED EARTH》）的TABASA（TESSA）。遊戲是以99秒為限、三戰兩勝分勝負，同時與電腦作全8 STAGE的戰鬥，而完成首三個和六個STAGE後，便會進入INTERMISSION「SHOW TIME」模式中，那裏會有SHORT CONTE交代故事中的發展。







操作系統

遊戲操作以一方向桿和三個掣所組成，而掣分別對應「PUNCH」拳攻擊、「KICK」腳攻擊和「SPECIAL」特殊攻擊，將實際技的數目減少。雖然如此，但卻加入很多補足遊戲的新SYSTEM，例如「FLASH COMBO」、以SPECIAL掣操縱的防禦不能技「GUARD CRUSH」、與「STREET FIGHTER」系列中的「SUPER COMBO」同出一徹，利用SPECIAL掣加上簡單操作所使用的「MIGHTY COMBO」，以及其他基本操作DASH和SUPER JUMP等，使遊戲比起以往絕不遜色，而且還要更為豐富。

基本操作

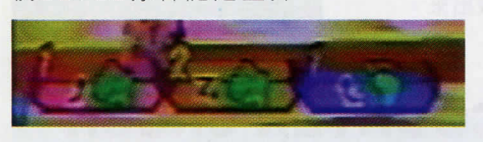
前進	→
後退	←
DASH	→→
BACK STEP	←←
蹲下	↙ or ↓ or ↘
跳躍	↖（後方）or ↑（垂直）or ↗（前方）
SUPER JUMP	先拉↙ or ↓ or ↘再推↖ or ↑ or ↗
GUARD 防禦	被攻擊瞬間←（站立防禦）or ↙（蹲下防禦）
空中 GUARD 防禦	跳躍中← or ↙
PUNCH 拳	P
KICK 腳	K
SPECIAL	S
UPPER 攻擊	↘＋P
擊倒技	↘＋K
挑發	START 掣
通常投	地上或空中近敵時 P＋K

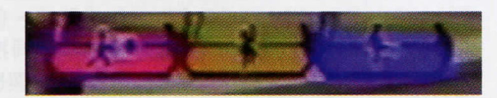


特殊操作

LEVEL UP必殺技

刪除以往畫面下見慣的COMBO GAUGE，取而代之是將必殺技GAUGE使用型態交互表示的「LEVEL UP必殺技GAUGE」。玩者在遊戲中所收集出現的GEM寶石後，便能使必殺技LEVEL UP，而LEVEL UP的基本內容是將必殺技「攻擊力增強」、「HIT數提高」和「範圍擴大」。「LEVEL UP必殺技GAUGE」有着對應必殺技的作用，當取得GEM寶石時，GAUGE便會增加，儲滿一行後LEVEL亦會隨之上昇。LEVEL UP由初期階段至MAXIMUM共三階段變化，而GEM寶石共分「紅」、「黃」、「藍」三色，各種顏色均有對應必殺技的作用，所取得顏色GEM寶石則相應增加該種顏色的必殺技GAUGE，例如RYU的波動拳對應紅色GEM寶石、昇龍拳對應黃色GEM寶石、龍捲旋風腳則對應藍色的GEM寶石。另外有一點要留意的是GEM寶石出現一定時間後便會自動消失。



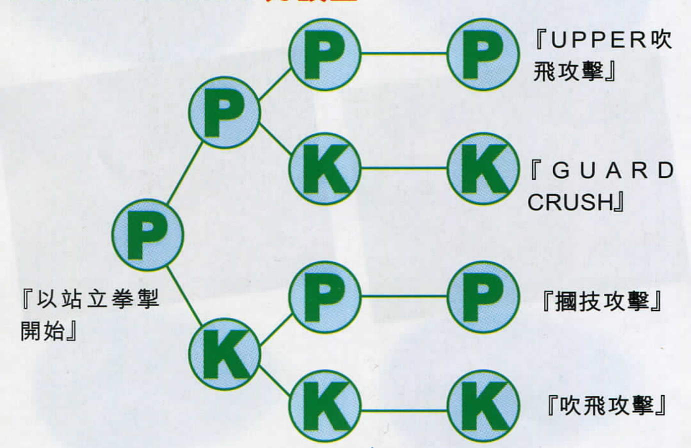


■GAUGE之變化

FLASH COMBO

掌握拳腳的按掣技巧，能使出連係攻擊的「FLASH COMBO」，而FLASH COMBO中玩者之技攻擊會以不同的COSTUME形式變化進行。FLASH COMBO的構成是先以站立拳直擊對手，不論對手有否防禦，只要按掣時間配合，便能連續輸入拳或腳之攻擊，組成FLASH COMBO技和各式COSTUME變化，當中輸入連鎖拳腳有着不同程度的設定，然而順序輸入四階段攻擊功能亦有所不同。

FLASH COMBO分岐圖



GUARD CRUSH

以SPECIAL掣能使出對手防禦不能的技倆「GUARD CRUSH」，而GUARD CRUSH擊中對手後，對手所貯存的GEM寶石便會吐出。GEM寶石吐出後，對手的必殺技亦會LEVEL DOWN，然則必要相應對手LEVEL UP後之必殺技，才能以LEVEL DOWN的姿態吐出GEM寶石，而自方拾取的GEM寶石之必殺技便能LEVEL UP。「GUARD CRUSH」共分三種型態，以方向桿的組合形式能選擇使用。

- 砍下系之GUARD CRUSH……S掣
- 推出系之GUARD CRUSH……→＋S掣
- 揮起系之GUARD CRUSH……↓＋S掣

各種GUARD CRUSH能對應GEM寶石的顏色(即對手的必殺技)，而以不同的GUARD CRUSH擊中對手，所吐出的GEM寶石顏色亦會有異。擊中對手時所吐出的GEM寶石量，亦與對手GAUGE量而變化不同，當GAUGE仍未到達LEVEL 1被GUARD CRUSH擊中時，所貯存的GEM寶石便會全部吐出，反之，GAUGE到達零時角色便不會吐出GEM寶石，而GAUGE在LEVEL 1以上時所吐出的便是GAUGE之一等份，相等於一個POWER GAUGE。此外GUARD CRUSH亦有着貯勁機能，能以按掣儲氣，除了令GUARD CRUSH的攻擊力增強之外，擊中對手後所吐出的GEM寶石亦會相對地增加。還有輸入「←＋S」指令能造出「GUARD CRUSH COUNTER返技」的技巧，角色會以受身GUARD CRUSH的準備動作姿態，若在此動作姿態中被GUARD CRUSH擊中，便會以當身作出即時反擊，作出令對手GUARD CRUSH以受身阻止的反擊技。

MIGHTY COMBO

所謂「MIGHTY COMBO」是此遊戲中的SUPER COMBO，每次使出後都會消耗1 LEVEL MIGHTY COMBO GAUGE的強力必殺技，而每位角色皆有1至3種不同程度的MIGHTY COMBO以供使用。MIGHTY COMBO有着儲藏機能，玩者要以通常技、必殺技攻擊對手和擋格對手的攻擊來增加MIGHTY COMBO GAUGE之能源，而攻擊的種類不同，GAUGE量的變化亦會有異，此外取得令必殺技成長的GEM寶石亦能使MIGHTY COMBO GAUGE上昇。



■MIGHTY COMBO GAUGE最多能同時貯存九個LEVEL

GEM 寶石

令玩者必殺技LEVEL UP的ITEM GEM寶石，在取得GEM寶石後，LEVEL UP必殺技GAUGE會上昇，必殺技亦會LEVEL UP。而GEM寶石能對應「紅」、「黃」、「藍」三種顏色的必殺技，亦分為「小」、「中」、「大」、「特大(POWER GEM寶石)」四種各式不同的SIZE，GAUGE量的上昇亦因GEM寶石的SIZE不同而有異，當中以POWER GEM寶石相等於一個LEVEL GAUGE量。另外，遊戲中亦有着令全必殺技GAUGE和MIGHTY COMBO同時增加的特殊GEM寶石「RAINBOW GEM」。



■寶箱——作戰開始時或攻擊擊中時出現

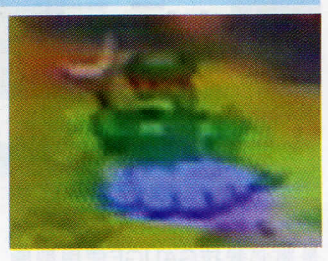
GEM 寶石所出現的特定條件

- ‧以攻擊擊中對手
- ‧以GUARD CRUSH擊中對手
- ‧攻擊ITEM CAREER……攻擊在畫面上空漂浮的ITEM CAREER，各種ITEM和GEM寶石便會四散

有一點得要注意的是以任何單發攻擊擊中對手便會出現小量GEM寶石，反之以連續攻擊(COMBO系)時，GEM寶石的SIZE亦徐徐逐漸增加。此外對手必殺技LEVEL越高，GEM寶石落下的數量亦越多，以多HIT數的MIGHTY COMBO攻擊對手是，能最快和取得最多GEM寶石。

ITEM 攻擊

遊戲中有着數種不同的攻擊用ITEM出現，持有攻擊ITEM時，能以特殊操作作ITEM攻擊。當玩者存有ITEM時，以「K＋S」作ITEM投擲攻擊，「K＋S」同按是向上投擲，而「下＋K＋S」同按是放置在地上，而遊戲中角色每次只能同時貯存三個ITEM，以START掣選擇ITEM。



■ITEM CAREER輸出各式道具如GEM寶石、LIFE UP和攻擊ITEM

MEGA CRUSH

以「P＋K＋S」同按的MEGA CRUSH，是為緊急回避技，能作出簡單而直接的無敵狀態攻擊，每次使用皆消耗1 LEVEL MIGHTY COMBO GAUGE，而且收集取得的GEM寶石亦會釋放出來。



■MEGA CRUSH

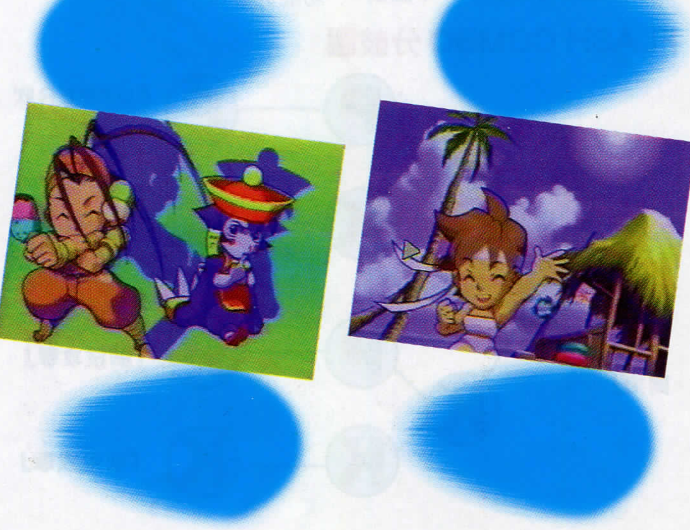
受身與COUNTER CRUSH

被FLASH COMBO吹飛攻擊擊中時，為以防止對手作追打攻擊或DOWN攻擊，在吹飛狀態中同按「P＋K」能作受身攻擊。而COUNTER CRUSH則是吹飛時作反擊用的攻擊技，在吹飛狀態中以「P＋K＋S」同按向對手作體當不意攻擊，與MEGA CRUSH同樣將GEM寶石釋放出來，每次亦會消耗1 LEVEL MIGHTY COMBO GAUGE。

追討與起上攻擊

對手在DOWN倒下狀態時，能輸入「↑＋任何攻擊掣」作「追討攻擊」。此外在DOWN狀態中輸入左右，以按掣亦能操縱角色移動的距離，還在自方起上狀態中，以S掣連打能作操作簡單的起上攻擊。







《STREET FIGHTER ZERO》系

RYU

特殊技

招式	指令
鎖骨割	→＋P
旋風腳	→＋K

必殺技

招式	指令
波動拳	↓↘→＋P
昇龍拳	→↓↘＋P
龍捲旋風腳	↓↙←＋K
空中龍捲旋風腳	空中↓↙←＋K

MIGHTY COMBO

招式	指令
真空波動拳	↓↘→＋S
暴雨龍捲旋風腳	↓↙←＋S
真昇龍拳	↓↘→↓↘＋S

KEN

特殊技

招式	指令
稻妻踵割	→＋K
前方轉身	↓↙＋P

必殺技

招式	指令
波動拳	↓↘→＋P
昇龍拳	→↓↘＋P
龍捲旋風腳	↓↙←＋K
空中龍捲旋風腳	空中↓↙←＋K

MIGHTY COMBO

招式	指令
昇龍烈破	↓↘→＋S
神龍拳	↓↘→↓↘＋K · K連打
疾風迅雷腳	↓↙←＋S



春日野 櫻

特殊技

招式	指令
FLOWER KICK	→＋K

必殺技

招式	指令
波動拳	↓↘→＋P
盛櫻拳	→↓↘＋P
春火襲倒	←↙↓↘→＋K

MIGHTY COMBO

招式	指令
真空波動拳	↓↘→＋S
亂春雨	→↓↘→↓↘＋S
春爛漫	↓↘→↓↘＋K



春麗

特殊技

招式	指令
鶴腳落	→＋K
鷹爪腳	空中↓＋K

必殺技

招式	指令
百裂腳	K連打
氣功拳	←↙↓↘→＋P
飛翔腳	→↓↘＋K

MIGHTY COMBO

招式	指令
（未有正式公布名稱）	↓↘→↓↘＋K
氣功掌 ↓↘→＋S	
輪海嘯	↓↙←＋S



ZANGIEF

特殊技

HEAD BUTT	斜跳中↑＋P
FLYING BODY ATTACK	斜跳中↓＋P

必殺技

SPINNING PILE DRIVER	方向桿一回轉＋PK同按
SPINNING LARIAT	K＋S
GLOWING FIST	→↓↘＋P

MIGHTY COMBO

FINAL ATOMIC BUSTER	方向桿二回轉＋PK同按
（未有正式公布名稱）	↓↘→↓↘＋K





DAN

特殊技

前轉挑發	↓↘→＋START掣
後轉挑發	↓↙←＋START掣

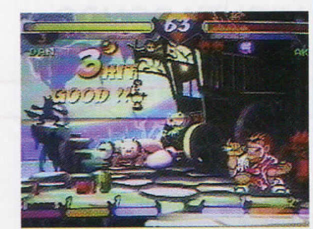
必殺技

我道拳	↓↘→＋P
晃龍拳	→↓↘＋P
斷空腳	↓↙←＋K

MIGHTY COMBO

震空我道拳	↓↘→＋S
挑發傳説	↓↘→↓↘→＋START掣
（未有正式公布名稱）	↓↙←＋S





豪鬼

特殊技

頭蓋破殺	→＋P
旋風腳	→＋K
天魔空刃腳	前方跳躍中↓＋K
前方轉身	↓↙←＋P

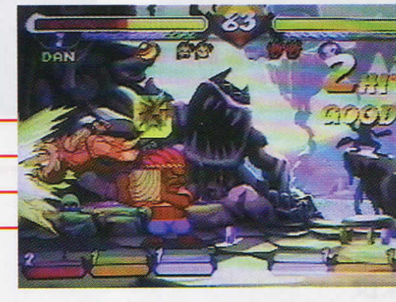
必殺技

豪波動拳	↓↘→＋P
斬空波動拳	空中↓↘→＋P
灼熱波動拳	→↘↓↙←＋P
豪昇龍拳	→↓↘＋P
龍捲斬空腳	↓↙←＋K
空中龍捲斬空腳	空中↓↙←＋K
阿修羅閃空（右方長距離移動）	→↓↘＋K
阿修羅閃空（左方長距離移動）	←↓↙＋K
百鬼襲．百鬼豪斬	↓↘→↗＋P
百鬼襲．百鬼豪碎	↓↘→↗＋P．P（近距離）
百鬼襲．百鬼豪衝	↓↘→↗＋P．P（遠距離）
百鬼襲．百鬼豪墜	↓↘→↗＋P．K（近距離）
百鬼襲．百鬼豪尖	↓↘→↗＋P．K（遠距離）

MIGHTY COMBO

滅殺豪波動	↓↙←＋S
滅殺豪昇龍	↓↘→＋S
天魔豪斬空	空中↓↘→＋S









《VAMPIRE》系

LEI-LEI（HSIEN-KO）

特殊技	
亂鐵	→＋P

必殺技	
暗器砲	↓↘→＋P
返響器	↓↙←＋P
地靈刀	←↙↓↘→＋K

MIGHTY COMBO	
（未有正式公布名稱）	↓↘→＋S
天雷破	↓↘→↓↘＋K
天回傘	→↓↘＋S

FELICIA

必殺技	
SAND SPLASH	↓↘→＋K
ROLLING BUCKLER	↓↘→＋P
ROLLING SCRATCH	↓↙←＋P
DELTA KICK	→↓↘＋K

MIGHTY COMBO	
DANCING FLASH	↓↘→＋S
PLEASE HELP ME	←↙↓↘→＋S
（未有正式公布名稱）	↓↙←＋S

MORRIGAN

特殊技	
SHELL KICK	跳躍中↓＋K

必殺技	
SOUL FIST	↓↘→＋P
SHADOW BLADE	→↓↘＋P
PARASITE ROLL	↓↙←＋K

MIGHTY COMBO	
SHADOW BLADE 幻影之刃	↓↘→↓↘＋P
DARKNESS ILLUSION	↓↘→＋S
PARASITE TEMPEST	↓↙←＋S

《STREET FIGHTER III》系

IBUKI 伊吹

特殊技	
頭碎	→＋K

必殺技	
苦無 DAGGER	↓↘→＋P
風斬	→↓↘＋K
飛燕	←↓↙＋K
旋	↓↙←＋K

MIGHTY COMBO	
霞朱雀	↓↘→＋S
兒雷也	↓↙←＋S



《WAR ZARD》系 RED EARTH 系

TEBASA（TESSA）

必殺技	
DRAGON BLOW	↓↘→＋P
REVERIE SWORD	→↓↘＋P
DRAGON'S ROAR	↓↘→＋K

MIGHTY COMBO	
DRAGON THE APOCALYPSE	↓↙←＋S



角色全技一覽表

RYU

SUPER STREET FIGHTER II

必殺技

波動拳	↓↘→+P
昇龍拳	→↓↘+P
龍捲旋風腳	↓↙←+K
空中龍捲旋風腳	空中↓↙←+K
FIRE波動拳	←↙↓↘→+P

SUPER STREET FIGHTER II X

特殊技

鎖骨割	→+中P
	→+重P

必殺技

波動拳	↓↘→+P
昇龍拳	→↓↘+P
龍捲旋風腳	↓↙←+K
空中龍捲旋風腳	空中↓↙←+K
FIRE波動拳	←↙↓↘→+P

SUPER COMBO

真空波動拳	↓↘→↓↘→+P

KEN

SUPER STREET FIGHTER II

必殺技

波動拳	↓↘→+P
昇龍拳	→↓↘+P
龍捲旋風腳	↓↙←+K
空中龍捲旋風腳	空中↓↙←+K

SUPER STREET FIGHTER II X

必殺技

波動拳	↓↘→+P
昇龍拳	→↓↘+P
龍捲旋風腳	↓↙←+K
空中龍捲旋風腳	空中↓↙←+K
鎌拂蹴	↓↘→+K
鉈落蹴	→↘↓+K
大外回蹴	←↙↓↘→+K
稻妻踵割	鎌拂蹴、鉈落蹴或大外回蹴後緊按K掣

SUPER COMBO

昇龍裂破	↓↘→↓↘+P

FIG | 2P | MEM

製造商：CAPCOM　發售日：SEGASATURN版發售中/ PlayStation版10月23日
價格：5800日圓　容量：CD-ROM×2　記憶：未定

SEGA SATURN/ PlayStation

春麗

SUPER STREET FIGHTER II

特殊技

鷹爪腳	空中↓+中K
後方回轉腳	近敵時←或→+中K
鶴腳落	近敵時←或→+重K

必殺技

百裂蹴	K連打
SPINNING BIRD KICK	↓儲↑+K
氣功拳	←儲→+P

SUPER STREET FIGHTER II X

特殊技

鷹爪腳	空中↓+中K
後方回轉腳	↘+中K
鶴腳落	↘+重K

必殺技

百裂蹴	K連打
SPINNING BIRD KICK	←儲→+K
空中SPINNING BIRD KICK	空中←儲→+K
氣功拳	←儲→+P
天昇腳	↓儲↑+K

SUPER COMBO

千裂腳	←儲→←→+K

GUILE

SUPER STREET FIGHTER II

特殊技

SPINNING BACK KNUCKLE	→+重P
KNEE BAZOOKA	←或→+中K
REVERSE SPIN KICK	近敵時←或→+重K

必殺技

SONIC BOOM	←儲→+P
SOMERSAULT KICK	↓儲↑+K

SUPER STREET FIGHTER II X

特殊技

SPINNING BACK KNUCKLE	→+重P
KNEE BAZOOKA	←或→+輕K
ROLLING SOBAT	←或→+中K
REVERSE SPIN KICK	近敵時←或→+重K

必殺技

SONIC BOOM	←儲→+P
SOMERSAULT KICK	↓儲↑+K

SUPER COMBO

BUBBLE SOMERSAULT KICK	↙儲↘↙↗+K





BLANKA

SUPER STREET FIGHTER II

特殊技	
ROCK CRASH	近敵時←或→+中P
必殺技	
ROLLING ATTACK	←儲→+P
ELECTRIC THUNDER	P連打
VERTICAL ROLLING	↓儲↑+K
BACK STEP ROLLING	←儲→+K

SUPER STREET FIGHTER II X

特殊技	
ROCK CRASH	近敵時←或→+中P
AMAZON RIVER RUN	↘+重P
必殺技	
ROLLING ATTACK	←儲→+P
ELECTRIC THUNDER	P連打
VERTICAL ROLLING	↓儲↑+K
BACK STEP ROLLING	←儲→+K
SURPPISES BACK	←+KKK同按
SURPPISES FORWARD	→+KKK同按
SUPER COMBO	
GROUND SHAPE ROLLING	←儲→←→+P

ZANGIEF

SUPER STREET FIGHTER II

特殊技	
HEAD BUTT	垂直跳中↑+中P或重P
FLYING BODY ATTACK	斜跳中↓+重P
DOUBLE KNEE DROP	斜跳中↓+輕K或中K
必殺技	
SCREW PILE DRIVER	方向桿一回轉+P
DOUBLE LARIAT	PPP或KKK同按
ATOMIC SUPLEX	近敵時方向桿一回轉+K
SLIDING POWER BOMB	遠距離方向桿一回轉+K

SUPER STREET FIGHTER II X

特殊技	
HEAD BUTT	←或→+中P或重P/ 垂直跳中↑+中P或重P
FLYING BODY ATTACK	斜跳中↓+重P
DOUBLE KNEE DROP	斜跳中↓+輕K或中K
必殺技	
VANISHING FLAT	→↘↓+P
SCREW PILE DRIVER	方向桿一回轉+P
DOUBLE LARIAT	PPP或KKK同按
ATOMIC SUPLEX	近敵時方向桿一回轉+K
SLIDING POWER BOMB	遠距離方向桿一回轉+K
SUPER COMBO	
FINAL ATOMIC BUSTER	方向桿二回轉+P

E. HONDA

SUPER STREET FIGHTER II

特殊技	
膝蹴	近敵時←或→+中K
FLYING SUMO PRESS	斜跳↓+中K
拂蹴	←或→+重K
必殺技	
SUPER頭突	←儲→+P
百裂張手	P連打
SUPER百貫落	↓儲↑+K

SUPER STREET FIGHTER II X

特殊技	
膝蹴	近敵時←或→+中K
FLYING SUMO PRESS	斜跳↓+中K
拂蹴	←或→+重K
必殺技	
SUPER頭突	←儲→+P
百裂張手	P連打
SUPER百貫落	↓儲↑+K
大銀杏投	→↘↓↙←+P
SUPER COMBO	
鬼無雙	←儲→←→+P

DHALSIM



SUPER STREET FIGHTER II

特殊技	
DRILL頭突	空中↓+重P
DRILL KICK	空中↓+重K
必殺技	
YOGA TELEPOT	(近敵右側)→↓↘+PPP同按
	(遠敵右側)→↓↘+KKK同按
	(近敵左側)←↓↙+PPP同按
	(遠敵左側)←↓↙+KKK同按
YOGA FIRE	↓↘→+P
YOGA FLAME	←↙↓↘→+P

SUPER STREET FIGHTER II X

特殊技	
DRILL頭突	空中↓+重P
DRILL KICK	空中↓+K
必殺技	
YOGA TELEPOT	(近敵右側)→↓↘+PPP同按
	(遠敵右側)→↓↘+KKK同按
	(近敵左側)←↓↙+PPP同按
	(遠敵左側)←↓↙+KKK同按
YOGA FIRE	↓↘→+P
YOGA FLAME	←↙↓↘→+P
YOGA BLAST	←↙↓↘→+K
SUPER COMBO	
YOGA INFERNO	←↙↓↘→←↙↓↘→+P

T. HAWK

SUPER STREET FIGHTER II

特殊技	
STER HEAVY BODY PRESS	斜跳中↓+重P
HEAVY SHOULDER	斜跳中↓+中P
THRUST BEAK	←或→+輕P
必殺技	
KONDOR DIVE	跳躍上昇中PPP同按
MEXICAN TYPHOON	近敵時方向桿一回轉+P
TOMAHAWK BASTAND	→↓↘+P

SUPER STREET FIGHTER II X

特殊技	
STER HEAVY BODY PRESS	斜跳中↓+重P
HEAVY SHOULDER	斜跳中↓+中P
THRUST BEAK	←或→+輕P
必殺技	
KONDOR DIVE	跳躍上昇中PPP同按
MEXICAN TYPHOON	近敵時方向桿一回轉+P
TOMAHAWK BASTAND	→↓↘+P
SUPER COMBO	
DOUBLE TYPHOON	方向桿二回轉+P

FEI-LONG

SUPER STREET FIGHTER II

特殊技	
遠擊蹴	→+重K
直下落踵	←或→+中K
必殺技	
熾炎腳	←↓↙+K
烈火拳	↓↘→+P(可連續輸入三次)

SUPER STREET FIGHTER II X

特殊技	
遠擊蹴	→+重K
直下落踵	←或→+中K
必殺技	
熾炎腳	←↓↙+K
烈火拳	↓↘→+P(可連續輸入三次)
烈空腳	←↙↓↘→↗+K
SUPER COMBO	
烈火真拳	↓↘→↓↘→+P





CAMMY

SUPER STREET FIGHTER II

必殺技

CANNON SPIKE	→↓↘+K
SPIRAL ARROW	↓↘→+K
ACCELERATOR SPIN KNUCKLE	←↙↓→+P

SUPER STREET FIGHTER II X

必殺技

CANNON SPIKE	→↓↘+K
SPIRAL ARROW	↓↘→+K
ACCELERATOR SPIN KNUCKLE	←↙↓→+P
HOOLIGAN COMBINATION	←↙↓↘→↗+P起動後近敵時再按K掣

SUPER COMBO

SPIN DRIVE SMASHER	↓↘→↓↘+K



DEE JAY

SUPER STREET FIGHTER II

特殊技

KNEE SHOT	斜跳中↓+輕K

必殺技

MACHINE GUN UPPER	↓儲↑+P連打
DOUBLE ROLLING SOBAT	←儲→+K
AIR SLASHER	←儲→+P

SUPER STREET FIGHTER II X

特殊技

KNEE SHOT	斜跳中↓+輕K

必殺技

MACHINE GUN UPPER	↓儲↑+P連打
DOUBLE ROLLING SOBAT	←儲→+K
AIR SLASHER	←儲→+P
JACK-KNIFE MAXIMUM	↓儲↑+K

SUPER COMBO

SOBAT CARNIVAL	←儲→←→+K

M. BISON

SUPER STREET FIGHTER II

必殺技

DASH STRAIGHT	←儲→+P
DASH UPPER	←儲→+K
TURN PUNCH	PPP或KKK同按着儲勁
BUFFALO HEAD BAT	↓儲↑+P

SUPER STREET FIGHTER II X

必殺技

DASH STRAIGHT	←儲→+P
DASH UPPER	←儲→+K
TURN PUNCH	PPP或KKK同按着儲勁
BUFFALO HEAD BAT	↓儲↑+P
DASH GROUND STRAIGHT	←儲↘+P
DASH GROUND UPPER	←儲↘+K

SUPER COMBO

CRAZY BUFFALO	←儲→←→+P

SAGAT

SUPER STREET FIGHTER II

必殺技

TIGER BLOW	→↓↘+P
TIGER SHOT	↓↘→+P
GROUND TIGER SHOT	↓↘→+K
TIGER KNEE CRASH	↓→↗+K

SUPER STREET FIGHTER II X

必殺技

TIGER BLOW	→↓↘+P
TIGER SHOT	↓↘→+P
GROUND TIGER SHOT	↓↘→+K
TIGER KNEE CRASH	↓→↗+K

SUPER COMBO

TIGER GENOCIDE	↓↘→↓↘+P

BALROG

SUPER STREET FIGHTER II

特殊技

BACK SLASH	←←

必殺技

FLYING BARCELONA ATTACK	↓儲↑+K踏牆後再按P掣
IZUNA DROP	↓儲↑+K踏牆後近敵時←或→+P
ROLLING CRYSTAL FLASH	←儲→+P
SKY HIGH CLAW	↓儲↑+P

SUPER STREET FIGHTER II X

特殊技

BACK SLASH	PPP同按
SHORT BACK SLASH	KKK同按

必殺技

FLYING BARCELONA ATTACK	↓儲↑+K踏牆後再按P掣
IZUNA DROP	↓儲↑+K踏牆後近敵時←或→+P
ROLLING CRYSTAL FLASH	←儲→+P
SKY HIGH CLAW	↓儲↑+P
SLASH ATTACK	↙儲→+K

SUPER COMBO

ROLLING IZUNA DROP	↙儲↘↙↗+K踏牆後近敵時←或→+P

VEGA

SUPER STREET FIGHTER II

必殺技

PSYCHO SHOT	←儲→+P
DOUBLE KNEE PRESS	←儲→+K
HEAD PRESS	↓儲↑+K
SOMERSAULT SKULL DIVER	HEAD PRESS後再按P掣
DEVIL REVERSE	↓儲↑+P起動後再按P掣

SUPER STREET FIGHTER II X

必殺技

PSYCHO SHOT	←儲→+P
DOUBLE KNEE PRESS	←儲→+K
HEAD PRESS	↓儲↑+K
SOMERSAULT SKULL DIVER	HEAD PRESS後再按P掣
DEVIL REVERSE	↓儲↑+P起動後再按P掣

SUPER COMBO

KNEE PRESS NIGHTMARE	←儲→←→+K



GOUKI

SUPER STREET FIGHTER II X

必殺技

豪波動拳	↓↘→+P
斬空波動拳	空中↓↘→+P
灼熱波動拳	←↙↓↘→+P
豪昇龍拳	→↓↘+P
龍捲斬空腳	↓↙←+K
空中龍捲斬空腳	空中↓↙←+K
阿修羅閃空	(右方長距離移動)→↓↘+PPP同按
	(右方短距離移動)→↓↘+KKK同按
	(左方長距離移動)←↓↙+PPP同按
	(左方短距離移動)←↓↙+KKK同按



STREET FIGHTER ZERO 2'

春日野 櫻

特殊技

FLOWER KICK	→＋中K

必殺技

波動拳	↓↘→＋P連打
盛櫻拳	→↓↘＋P
春風腳	↓↙←＋K
櫻落	→↓↘＋K・P

SUPER COMBO

真空波動拳	↓↘→↓↘→＋P
亂櫻	↓↘→↓↘＋K
春一番	↓↙←↓↙←＋K

RYU

特殊技

鎖骨割	→＋中P
旋風腳	→＋中K
波動之構	↓↘→＋LR同按或挑發掣

必殺技

波動拳	↓↘→＋P
昇龍拳	→↓↘＋P
龍捲旋風腳	↓↙←＋K
空中龍捲旋風腳	空中↓↙←＋K
灼熱波動拳	←↙↓↘→＋P

SUPER COMBO

真空波動拳	↓↘→↓↘→＋P
真空龍捲旋風腳	↓↙←↓↙←＋K

ROLENTO

特殊技

HIGH JUMP	↓↑
TRICK LANDING	着地時KKK同按
FAKE ROD	→＋中K
SPARK ROD	空中↓＋中K

必殺技

PATROIT CYCLE	↓↘→＋P（可連續輸入三次）
STINGER	→↓↘＋K・K
MEKONDAL ATTACK	PPP同按，着地時再按P掣
MEKONDAL AIR RAID	↓↙←＋P・P
MAKONDAL ESCAPE	↓↙←＋K・P或K

SUPER COMBO

TAKE NO PRISONER	↓↘→↓↘→＋K
MINE SWEEPER	↓↙←↓↙←＋P

元

暗殺拳・喪流（PPP同按）

必殺技

百連勾	P連打
逆瀧	→↓↘＋K・K連打

SUPER COMBO

慘影	↓↘→↓↘→＋P
死點咒	↓↙←↓↙←＋P

暗殺拳忌流 （KKK同按）

必殺技

蛇穿	←儲→＋P
徨牙	↓儲↑＋K

SUPER COMBO

蛇咬叭	↓↘→↓↘＋K
狂牙	空中↓↙←↓↙←＋K

DHALSIM

特殊技

空中挑發	空中按LR同按或挑發掣
YOGA SHOCK	←＋輕P不放
DRILL頭突	空中↓＋重P
DRILL KICK	空中↓＋K
YOGA ESCAPE	吹飛中轉倒前←↙↓＋K

必殺技

YOGA FIRE	↓↘→＋P
YOGA FLAME	→↘↓↙←＋P
YOGA BLAST	→↘↓↙←＋K
YOGA TELEPOT*	（近敵右側）→↓↘＋PPP同按
	（遠敵右側）→↓↘＋KKK同按
	（近敵左側）←↓↙＋PPP同按
	（遠敵左側）←↓↙＋KKK同按

*空中亦可使用

SUPER COMBO

YOGA INFERNO	↓↘→↓↘→＋P
YOGA STRIKE	↓↘→↓↘＋K
YOGA TEMPEST	→↘↓↙←→↘↓↙←＋P

春麗

特殊技

鶴腳落	↘＋重K
鷹爪腳	空中↓＋中K

必殺技

百裂腳	K連打
天昇腳	↓儲↑＋K
旋圓蹴	→↘↓↙←＋K
氣功拳	←↙↓↘→＋P
氣功拳（SF II服）	←儲→＋P

SUPER COMBO

千裂腳	←儲→←→＋K
霸山天昇腳	↙儲↘↙↗＋K
氣功掌	↓↘→↓↘→＋P

DAN

特殊技

前轉挑發	↓↘→＋LR同按或挑發掣
後轉挑發	↓↙←＋LR同按或挑發掣

必殺技

我道拳	↓↘→＋P
晃龍拳	→↓↘＋P
斷空腳	↓↙←＋K

SUPER COMBO

震空我道拳	↓↘→↓↘→＋P
晃龍烈火	↓↘→↓↘＋K
必勝無賴拳	↓↙←↓↙←＋K
挑發傳説	↓↘→↓↘→＋LR同按或挑發掣（LEVEL 1 SUPER COMBO）

BIRDIE

特殊技

BODY PRESS	空中↓＋重P

必殺技

BULL HEAD	←儲→＋P
BULL HORN	PP或KK同按儲勁
MURDERER CHAIN	方向桿一回轉＋P
BANDIT CHAIN	方向桿一回轉＋K

SUPER COMBO

THE BIRDIE	←儲→←→＋P
BULL REVENGER	↓↘→↓↘→＋P或K



KEN

追加基本技

膝蹴	近距離站立重K

特殊技

同按SPECIAL	蹲下輕K後，站立同按輕K+重P
稻妻踵割	→+中K
前方轉身	↓↙←+P
前倒	↓↘→+LR同按或挑發掣

必殺技

波動拳	↓↘→+P
昇龍拳	→↓↘+P
龍捲旋風腳	↓↙←+K
空中龍捲旋風腳	空中↓↙←+K

SUPER COMBO

昇龍裂破	↓↘→↓↘+P
神龍拳	↓↘→↓↘+K · K連打

GUY

特殊技

武神獄鎖拳	輕P、中P、重P、重K
首碎	→+中P
鎌鼬	↘+重K
肘落	空中↓+中P

必殺技

崩山斗	↓↙←+P
武神旋風腳	↓↙←+K
武神IZUNA落	↓↘→+P · P（近距離）
IZUNA之肘落	↓↘→+P · P（遠距離）
疾驅	↓↘→+輕K · K
影掬	↓↘→+中K · K
首狩	↓↘→+重K · K

SUPER COMBO

武神剛雷腳	↓↘→↓↘+K
武神八雙拳	↓↘→↓↘+P
武神無雙連刈	→↘↓↙←→↘↓↙←+P（LEVEL 3專用）

ZANGIEF

追加通常投

PILE DRIVER	近敵時←或→+中P

特殊技

HEAD BUTT	斜跳中↑+中或重P
FLYING BODY ATTACK	斜跳中↓+重P
DOUBLE KNEE DROP	斜跳中↓+輕或中
RUSSIAN KICK	↘+中K
DYNAMITE KICK	↘+重K

必殺技

DOUBLE LARIAT	PPP同按
QUICK DOUBLE LARIAT	KKK同按
VANISHING FLAT	→↓↘+P
SCREW PILE DRIVER	方向桿一回轉+
ATOMIC SUPLEX	近敵時方向桿一回轉+K
SLIDING POWER BOMB	方向桿一回轉+K

SUPER COMBO

FINAL ATOMIC BUSTER	方向桿二回轉+P
AERIAL RUSSIAN SLAM	↓↘→↓↘+K

NASH

特殊技

SPINNING BACK KNUCKLE	→+重P
JUMPING SOBAT	←或→+中K
STEP KICK	←或→+重K

必殺技

SONIC BOOM	←儲→+P
SOMERSAULT SHELL	↓儲↑+K

SUPER COMBO

SONIC BREAK	←儲→←→+P連打
SOMERSAULT JUSTICE	↙儲↘↙↗+K
CROSS FIRE BRITZ	←儲→←→+K

ADON

特殊技

JAGUAR CLUTCH	→+中P
JUTTING KICK	↘+中K

必殺技

JAGUAR KICK	↓↘→+K
RISING JAGUAR	→↓↘+K
JAGUAR TOOTH	→↘↓↙←+K

SUPER COMBO

JAGUAR REVOLVER	↓↘→↓↘→+K
JAGUAR VARIED ASSAULT	↓↘→↓↘+P（LEVEL 3 SUPER COMBO時P或K連打）

ROSE

特殊技

SLIDING	↘+中K
SOUL PIEEDE	→+重K

必殺技

SOUL REFLECT	↓↙←+P
SOUL SPARK	←↙↓↘→+P
SOUL THROW	→↓↘+P
SOUL SPIRAL	↓↘→+K

SUPER COMBO

AURA SOUL SPARK	↓↙←↓↙←+P
AURA SOUL THROW	↓↘→↓↘+P
SOUL ILLUSION	↓↘→↓↘+K

SODOM

特殊技

天狗WALKING	REVERSAL時←↙↓+K
後轉移動起上	吹飛中轉身前←↙↓+P

必殺技

地獄SCRAPE	↓↘→+P
白刃CATCHER	→↓↘+K
佛滅BUSTER	方向桿一回轉+P
耐久BURNING	方向桿一回轉+K

SUPER COMBO

冥土之禮	↓↘→↓↘→+P
天宙殺	方向桿二回轉+P

SAGAT

特殊技

FAKE KICK	中K連按二次

必殺技

TIGER SHOT	↓↘→+P
GROUND TIGER SHOT	↓↘→+K
TIGER CRASH	→↓↘+K
TIGER BLOW	→↓↘+P

SUPER COMBO

ANGRY CHARGE	↓↘→+LR同按或挑發掣（LEVEL 1 SUPER COMBO）
TIGER CANNON	↓↘→↓↘→+P
TIGER GENOCIDE	↓↘→↓↘+K
TIGER RAID	↓↙←↓↙←+K



VEGA

必殺技

PSYCHO SHOT	←儲→＋P
DOUBLE KNEE PRESS	←儲→＋K
HEAD PRESS	↓儲↑＋K
SOMERSAULT SKULL DIVER	↓儲↑＋P．P或HEAD PRESS後再按P掣
VEGA WARP	（中央右方）→↓↘＋PPP同按
	（右端）→↓↘＋KKK同按
	（中央左方）←↓↙＋PPP同按
	（左端）←↓↙＋KKK同按

SUPER COMBO

PSYCHO CRASHER	←儲→←→＋P
KNEE PRESS NIGHTMARE	←儲→←→＋K

GOUKI

特殊技

頭蓋破殺	→＋中P
旋風腳	→＋中K
天魔空刃腳	前方跳躍中↓＋中K
前方轉身	↓↙←＋P

必殺技

豪波動拳	↓↘→＋P
斬空波動拳	空中↓↘→＋P
灼熱波動拳	→↘↓↙←＋P
豪昇動拳	→↓↘＋P
龍捲斬空腳	↓↙←＋K
空中龍捲斬空腳	空中↓↙←＋K
阿修羅閃空	（右方長距離移動）→↓↘＋PPP同按
	（右方短距離移動）→↓↘＋KKK同按
	（左方長距離移動）←↓↙＋PPP同按
	（左方短距離移動）←↓↙＋KKK同按
百鬼襲．百鬼豪斬	↓↘→↗＋P
百鬼襲．百鬼豪碎	↓↘→↗＋P．P（近距離）
百鬼襲．百鬼豪衝	↓↘→↗＋P．P（遠距離）
百鬼襲．百鬼豪墜	↓↘→↗＋P．K（近距離）
百鬼襲．百鬼豪尖	↓↘→↗＋P．K（遠距離）

SUPER COMBO

滅殺豪波動	→↘↓↙←→↘↓↙←＋P
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘＋P
天魔豪斬空	空中↓↘→↓↘→＋P
瞬獄殺	輕P、輕P、→、輕K、重P（LEVEL 3專用）



EXTRA PLAYER

殺意 RYU

特殊技

鎖骨割	→＋中P
旋風腳	→＋中K
波動之構	↓↘→＋LR同按或挑發掣

必殺技

波動拳	↓↘→＋P
灼熱波動拳	←↙↓↘→＋P
昇龍拳	→↓↘＋P
龍捲旋風腳	↓↙←＋K
空中龍捲旋風腳	空中↓↙←＋K
阿修羅閃空	（右方長距離移動）→↓↘＋PPP同按
	（右方短距離移動）→↓↘＋KKK同按
	（左方長距離移動）←↓↙＋PPP同按
	（左方短距離移動）←↓↙＋KKK同按

SUPER COMBO

真空波動拳	↓↘→↓↘→＋P
真空龍捲旋風腳	↓↙←↓↙←＋K
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘＋K
瞬獄殺	輕P、輕P、→、輕K、重P（LEVEL 3專用）

EXTRA RYU

特殊技

站立同按SPECIAL	蹲下輕K後，站立同按輕K＋重P
蹲下同按SPECIAL	站立輕K後，蹲下同按輕K＋重P

必殺技

波動拳	↓↘→＋P
昇龍拳	→↓↘＋P
龍捲旋風腳	↓↙←＋K

EXTRA KEN

通常投

地獄車	近敵時←或→＋中或重P
膕膝蹴	近敵時←或→＋中或重K

特殊技

站立同按SPECIAL	蹲下輕K後，站立同按輕K＋重P
蹲下同按SPECIAL	站立輕K後，蹲下同按輕K＋重P

必殺技

波動拳	↓↘→＋P
昇龍拳	→↓↘＋P
龍捲旋風腳	↓↙←＋K

EXTRA 春麗

特殊技

鷹爪腳	跳躍中↓＋中K
鶴腳落	近敵時→＋重K

必殺技

百裂腳	K連打
旋圓蹴	↓儲↑＋K

EXTRA SAGAT

必殺技

TIGER SHOT	↓↘→＋P
GROUND TIGER SHOT	↓↘→＋K
TIGER CRASH	↓↘→↗＋K
TIGER BLOW	→↓↘＋P

EXTRA VEGA

PSYCHO CRASHER	←儲→＋P
DOUBLE KNEE PRESS	←儲→＋K
HEAD PRESS	↓儲↑＋K
SOMERSAULT SKULL DIVER	HEAD PRESS後再按P掣

EXTRA DHALSIM

特殊技

DRILL頭突	跳躍中↓＋重P
DRILL KICK	跳躍中↓＋重K

必殺技

YOGA FIRE	↓↘→＋P
YOGA FLAME	←↙↓↘→＋P

EXTRA ZANGIFE

特殊技

HEAD BUTT	垂直跳躍中↑＋中或重P
FLYING BODY ATTACK	斜跳中↓＋重P
DOUBLE KNEE DROP	斜跳中↓＋輕或中K

必殺技

DOUBLE LARIAT	PPP同按
SCREW PILE DRIVER	方向桿一回轉＋P

原創隱藏角色——CAMMY

必殺技

CANNON SPIKE	→↓↘＋K
SPIRAL ARROW	↓↘→＋K
ACCELERATOR SPIN KNUCKLE	←↙↓→＋P
HOOLIGAN COMBINATION	←↙↓↘→↗＋P起動後近敵時再按K掣

SUPER COMBO

SPIN DRIVE SMASHER	↓↘→↓↘＋K
PSYCHO CRASHER	←儲→←→＋P





PUZZLE BOBBLE 3 DX

不要以為係立體泡泡龍



《PUZZLE BOBBLE》係一隻深受玩家歡迎的街機PUZZLE遊戲，今次推出在PlayStation的版本就是最新的「DELUXE VERSION」。除了大家熟悉的街機模式外，本作另備有COLLECTION、EDIT、FIGHT-OUT MODE以供玩者選擇。

PUZ	製造商：TAITO	發售日：11月6日發售預定
MEM	售價：未定	記憶：1BLOCK

PlayStation

百玩不厭的DX VERSION

《PUZZLE BOBBLE》基本的玩法就是移動、微調指針的左右方向，再發射泡泡，盡量令三粒或以上的同色泡泡連在一起，從而令它們消失，是一隻易學難精的遊戲。

選「COLLECTION」的話你會見到《PUZZLE BOBBLE 2》的宣傳短片；「EDIT」顧名思意是給玩者自我設計版圖的模式；另有對戰與及挑戰模式。遊戲中已有的版面數以百計，配合不同的背景，加上多位曾在TAITO的遊戲亮相過的Q版角色，相信沒有玩家會覺得悶了。

街機模式中採用了給玩者自由選擇路徑的系統，在地圖上玩者會很清楚見到下一版的過版條件算是很體貼的設計。至於過版條件，有分泡泡龍到達GOAL即過版，和只要將所有泡泡消滅即可過版兩大類。


■泡泡龍當然仍是遊戲的主角


■這名大口妹曾在某麻雀遊戲中出場



■操作方法是最簡單不過了


■還記得《PUZZLE BOBBLE 2》的OP嗎？


■如果泡泡龍能升上GOAL就可喜可賀了


■這是最傳統的玩法


■在路徑千變萬化的地圖上…

HAPPY HOTEL

建設一個有中國特色的開心酒店

遊戲舞台是上海。你祖父經營的酒店要關門大吉了，為重建這間「開心酒店」你必須一切從零開始。遊戲最大的目的是要搞好本身在上海的人際關係，並修葺酒店令咱們好，大家好，大家好，咱們更好。遊戲的概念頗為新穎，大家可以從中學習酒店的管理，期望你會享受行政的樂趣。

SLG	製造商：東映VIDEO/ 東北新社	發售日：11月27日發售預定
MEM	售價：398港圓	記憶：4-12BLOCKS

PlayStation

不知你是否喜歡「溶入自然界」的綠化建築、歐陸式的古典建築、仰或中式的建築物？無論如何，你的選擇將會左右酒店今從的風格。最初玩者必須在廣大的綠色「上海」市內進行打探情報、籌集資金、搜尋人才等活動。可選去的地點繁多，計有日資銀行、日資傳呼公司、財務公司、衛生局、農家、公園、市場、田地、公安局等…數不勝數。當具備最基本條件後才能興建酒店，分配酒店用地等事務當然由玩者一手包辦，只要酒店能升級，玩者就可安排更多更有趣的設施。至於人事、收費等事宜亦可以給玩者自由調較。不曉得怎樣玩也不要緊，遊戲本身對每一項瑣細的事物都有詳盡解釋，即使是初學者也會很易上手。



■大家「清」不要掛住笑，記住「清」等一下


■這塊翠綠的土地只及全「上海」的四分一


■從村民口中聽到重要情報

■大班房內的美女秘書是必要陳設

■設置設施的基本指令





ETC | 製造商：TAITO 價格：未定 | 發售日：未定 記憶：未定 | MEM | PlayStation

MAGICAL DATE
過關斬將只求美人一笑



■ ARCADE模式。

人物介紹

一條寺愛弓　18歲
沙寶利娜女子學園3年級

冬野霞　17歲
私立天月學園2年級

綠川鈴　15歲
聖櫻女子中學1年級







■ DANCE模式。

主要遊戲模式

1. ARCADE

單簡來説就是遊戲的核心所在，當中玩者欲想與心上人一起把臂同遊拍照的話，就必須通過一些考驗才可。

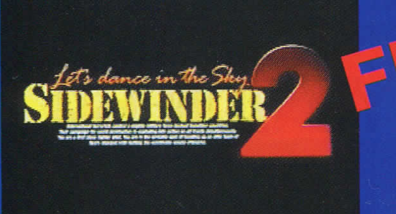
2. DANCE

若玩過SS《安室奈美惠》的話，相信便不用介紹也知道這模式是如何的了。其中會有美女跟著節拍跳舞，玩者就可以隨意改變視點欣賞。

3. PHOTO STUDIO

去到影樓，就當然要拍番幾輯靚相至得；所以這模式就是為美女拍照的地方。當中玩者要在限定的時間內拍攝五幅相，之後由美女選出較好的一幅。

■ PHOTO STUDIO模式。



FIRE！！ BINGO！

SIDE WINDER 2

STG | 製造商：ASMIK 價格：5800日圓 | 發售日：11月預定 記憶：未定 | MEM | PlayStation

今次推出續集，當中除了保留上集的元素外，在操縱系統上亦增加了初學模式，以及大量增加了各式任務來迎合玩者。至於出場的戰機數共有25種，都是參考真實戰機的性能作為設定，加上其充滿動感的OPENING，十分吸引。





■ 富有迫力的OPENING。

主要戰機一覽

F-4 PHANTOM

活躍於韓戰時期，可執行各種任務，惟性能和現代戰機則相距甚遠。



FA-18 HORNET

美國海軍所用的艦上戰鬥攻擊機，其機身輕巧，富有機動性。



F-14 TOMCAT

美國著名戰機，最大特徵是其可變機翼，速度甚高且航程遠。



F-15 EAGLE

美國陸軍所用的攻擊機，號稱戰鬥機中之王者，善於DOG-FIGHT戰鬥。



MIG-29 FULCRUM

俄羅斯最新機種，能力與美軍F-16不相百仲；中國亦有訂購以加強空中力量。



EF-2000

以色列出品，性能超卓且速度高，也可運載核彈作長距離轟炸之用。



CYBER EGG BATTLE CHAMPION

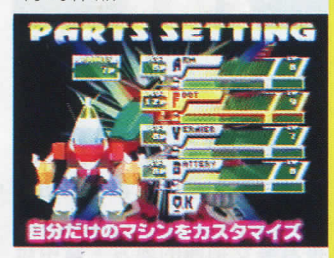
ACT 製造商：BANDAI 發售日：1997年冬
價格：6800日圓 記憶：未定
2P MEM PlayStation

BANDAI對戰遊戲最新發表！！

BANDAI所推出的機械人對戰遊戲，當中的機械人和場景等都是以3D電腦技術製作，而且機械人造型十分卡通有趣，十足Q版的《VIRTUAL ON》。此外，亦有可以讓玩者對機械人進行調教的設定，來迎合不同的需要。

在作戰場景方面，所有的物品和建築物都是以3D立體來表達；由於戰場空間是有限制的，故此玩者便需要利用周遭的建築物和屏障來作掩護。當然，玩者亦可以飛到上空，來個出其不意的突擊；總之就是一隻十分期待的作品。





PUYOPUYO SUN 決定稿



PUZ 製造商：COMPILE 發售日：1997年11月予定
價格：4800日圓 記憶：未定
MPLY MEM PlayStation

PUYOPUYO終於駕臨PLAYSTATION！

遊戲特色

著名的方塊遊戲《PUYOPUYO SUN》在Saturn等機種推出之後，不論老少，都有不少捧場客；而日本方面甚至舉辦比賽，只限六十歲以上的長者參加，足見它的魅力非凡。今次改在Playstation上推出，名為《PUYOPUYO SUN決定稿》，勢必再一次掀起PUYOPUYO的熱潮。

遊戲的內容基本上和Saturn版差不多，不過亦加入了新的機能，例如遊戲除了對戰模式外，還增加了多至16人來參與，再以對戰形式來淘汰對手的新模式。另外，在練習模式中亦加入了新的連鎖練習模式，合共有三個不同的形式，供玩者選擇。





I MISS YOU

ETC 製造商：COMPLIE 發售日：9月29日
價格：1980日圓
MPLY MEM SEGA SATURN

一隻揉合了雜誌、音樂和遊戲的軟件

雜誌

- 介紹來自日本廣島的音樂人，它們對日本音樂文化的影響。
- 收錄華原朋美、SHA亂Q、酒井法子等七位名歌手的專訪。
- 歌手田中勝己與篠原ともえ的對話

音樂

- 收錄田中勝己的新歌「I MISS YOU」，當中亦有KALAOKE的功能。

遊戲

- 有2種得意的遊戲，而且更可以進行二人對戰。





PUYOPUYO SUN 64

PUZ 製造商：COMPLIE 發售日：1997年10月末
價格：6800日圓
MPLY NINTENDO 64

話口未完，PUYOPUYO再登陸N64！



繼Playstation之後，COMPLIE公司再在N64機上推出《PUYOPUYO SUN 64》。遊戲內容大致上和PS相當，都是增加了「太陽PUYO」，令玩者更易駛出連鎖爆炸。但N64配合了震動手掣，增加遊戲的刺激性。







V-Rally 97 Championship Edition



享受野外奔馳的樂趣

這就是拉力賽

Rally賽車與一般賽車的分別在於Rally賽車多是越野賽事，參賽車輛都要越過許多障礙，在惡劣的環境之下作賽。V-Rally賽車遊戲的主旨也是要重現野外作賽這種感覺。

RAC 製造商：Spike 發售日：12月予定 售價：5800日元予定 PlayStation

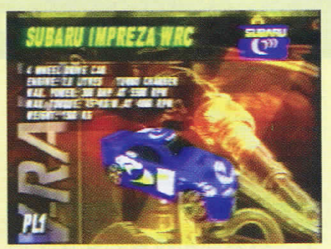





■ 炒車兼爬頭，好強！



■ 嗶！看得到中間的籃車嗎！真係飛起呀！



■ 選擇賽車的畫面。



■ 共有十一個車隊可選。



■ 雪地作賽，小心路滑。



■ 車倒人翻，唔知點反翻轉呢？



■ 黑夜飛車，老實！你見到D乜先！

比賽開始

賽事仍然是以循環繞圈賽方式進行，有Check Point分段，這點與一般賽車遊戲無異。遊戲中共有十一隊車隊，選車同時就是選擇車隊。基本的六條賽道加上天氣的變化，如下雨、落雪、大霧、日夜等，演變出四十二款賽道，是一個多姿彩的賽車遊戲。另外遊戲還有個Ghost mode，在行車時畫面上會出現一個半透明的車影，就是你上一回賽事的軌跡，讓你挑戰自己的紀錄。

極具真實感的賽車

這個遊戲本刊曾將編輯南瓜太郎改造成幪面超人Black GPM派往日本親身體驗過。據報此遊戲造得十分有「越野賽」的感覺，尤其是當賽車撞上旁邊的草地或石腈等時，車子很容易會拋高、失平衡，甚至失控。就算在賽道中行車，遇上凹凸不平的道路，畫面也會隨之而震動。從示範影片中我們的確可見到賽車在雪地上行車時的不穩，還有賽車剷上石腈弄至車倒人翻的狀況，的確十分逼真。如果一般的賽車遊戲對你己經沒有挑戰，那麼這個V-Rally賽車是個值得期待的作品。

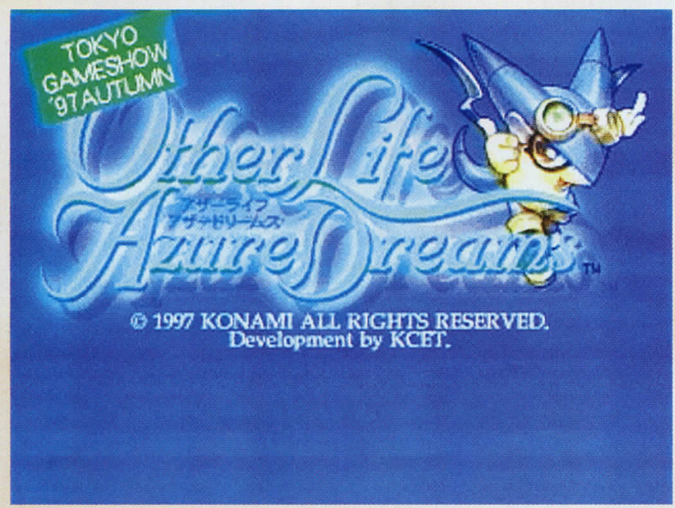


■ 挑戰自己的紀錄，與幽靈車比賽。



■ 多種不同的比賽環境。





OTHER LIFE AZURE DREAMS

ETC	製造商：KONAMI	發售日：11月13日
MEM	價格：5800日圓	記憶：未定

PlayStation

千呼萬喚　終於出場！

KONAMI第一次嘗試製作這類型的新遊戲，名字叫《OTHER LIFE AZURE DREAM》。唔，很想知道它的內容究竟是甚麼樣子？以下就率先為各位作出介紹……。

華麗的OPENING！










故事簡介

金黃色的太陽在沙漠邊境的一條街道上空；而在其之下旁有一座雄偉的建築物，名為「魔物之塔」。這座巨大的古代遺跡，從其名字便可得知當中有多少魔物存在。傳說在塔的內部，魔物們保全著很多的金銀財寶，但是最珍貴的卻不是那些，而是魔物們所誕下的魔蛋。很多人就是靠那些魔蛋，來賺取巨額利潤，故此在「魔物之塔」附近便形成一條村落。不過，當中有一位少年，他的父親對魔物的心理有研究，找出了運用魔物之力的方法。可惜父親早逝，只有依靠母親維持著生計，艱辛養育少年和他的妹妹成人。另一方面，少年承繼了父親的技能，亦能有效地控制魔物。少年到達了十五歲，標誌著他已經是成人的了，而且亦能准許進入「魔物之塔」。惟這個魔物的大本營，當中危機四伏，進入者很易迷失方向而被困。少年為了生活，毅然接受挑戰……。



■ 這是主角的樣子。



■ 主角的母親和妹妹。



遊戲模式介紹

街で遊びたい

在這個模式中，遊戲的舞台主要是在少年所住的村落中。玩者開始時首先要在主角家的「魔物小屋」中，選擇魔物作為同伴。跟著便可以外出進行遊玩，若玩者到競賽場，就可以參加賽馬遊戲，玩者既可以進行賭博，之後更可親自騎上一隻類似駝鳥的動物比賽，十分有趣。









塔で冒険したい

至於這個模式的舞台，就是「魔物之塔」。當中主角要與其魔物同伴，硬闖魔塔；而若果遇上了敵人，玩者便要指示主角行動，其中攻擊方面是以輪流的方式進行，當然主角可以利用其同伴魔物聯手，使出必殺技，消滅敵人。



DAM DAM STOMPLAND

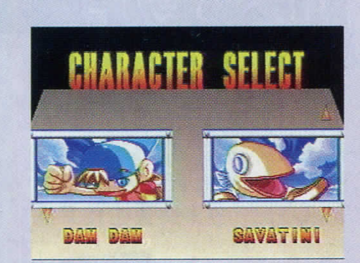
光與影的最大挑戰！

ACT 2P MEM
製造商：SME/ ATELIER DOBULL　發售日：12月預定
價格：4800日圓　記憶：1-BLOCK
PlayStation

遊戲特色

移動光源，令影子流動不定；STOMP滿載的場地，使玩者無所不用其技！光與影的最大挑戰，有趣的踏影遊戲《DAM DAM STOMPLAND》於PlayStation上登場。遊戲中要以操縱7名各具個性和動作滑稽的可愛角色，以踐踏對手影子為目的，利用跳躍和回避，邊走邊狙擊踐踏對手的影子，成為遊戲史上首次以踏影對戰的ACTION遊戲。此外，遊戲當然不少得主要的故事模式，能與朋友作賽的對戰模式和供個人練習的練習模式。





操作方法

方向鍵	移動
○掣	跳躍/ 決定
×掣	STOMP踐踏
START掣	PAUSE暫停

登場角色

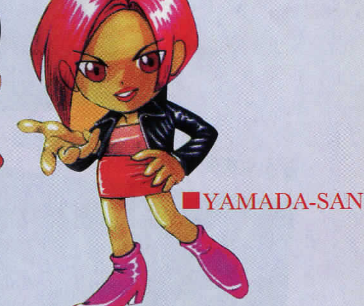
DAM DAM

本故事的主人翁DAM DAM君，終日背起背囊。而DAM DAM君實為一國之王子，為認識更多朋友而踏上世界「踐」影的旅程。





■LIPTY ■NANBU KOJI



■YAMADA-SAN



■BULL-Q



■MASH・R・F(右)&SAVATINI(左)

場景介紹

遊戲除了擁有富豐的角色之外，更有着不同特色的作戰場景。遊戲由WEEEN、YORK TOBOON、KOCO WITALL、WANIPA KOON、MOELL COGAIL、KOCOWA SIVARELNO、HOPPE OCHEEL、NOLLOW KYOON、KIMMY JAMERN和BASS BU BOON八個場景所組成，供玩者自由選擇對戰。





ITEM 道具

另外遊戲中玩者不單需要對「踐」影有一定的技術，更要懂得利用ITEM道具的特性，令作戰更具變化，不會流於簡單的形式。





■不同的輔助道具



Shining Force III ~ scenario 1

世嘉名作再次復活

RPG 製造商：Sega　售價：4800日元
發售日期：12月予定
MEM　SEGA SATURN

III × 3部作

世嘉的RPG名作Shining Force系列，終於在Saturn之上推出第三集，可能由於是世嘉的召牌勁作的關係，世嘉方面再把Shining ForceIII分為三部曲推出，首集將會在12月推出。

Shining Force III的三部作雖然是分開三次推出，但故事卻使用一種「共時世界」系統，三集故事是在同一時空發生，只是場所不同，每一部主角的行動亦會影響下一部主角的遭遇。

III × 3D

今次在Shining Force III中，是世嘉首次於Saturn的RPG上使用立體多邊形來表現戰鬥場面，配合Saturn機體內的DSP晶片，即時運算出角色的肌理，使效果盡善盡美。足見Shining Force III是世嘉的全力之作。

III × 新歷險

今次的故事是以帝國與共和國之間的戰爭為舞台第一部作的主角是共和國內一個小領主的兒子斯比安斯，同伴還有人馬騎士登達士，他們一邊與帝國軍周旋一邊進行冒險的旅程，發掘Shining Force的秘密，對抗Dack Force的入侵。





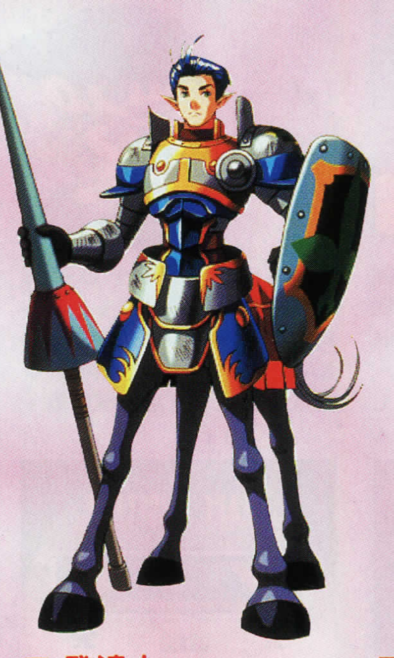
■ 地圖畫面也以立體來表達，更具現場感。



■ 以立體多邊形來表現的戰鬥畫面。

■ 瑪絲機靈

■ 穆蒂安





■ 登達士



■ 斯比安斯





好奇少女冒險救地球

B線上的愛麗絲
~Alice on Borderlines~

次元時空一直都是幻想家的熱門題材之一，究竟有沒有另一次元世界是與地球相連的呢？那裡又是怎樣呢？是否互相影響嗎？最近，講談社圍繞這題材，推出了從少女為主角的立體互動遊戲。

ETC	製造商：講談社	發售日：9月18日
MEM	售價：6800日圓	記憶：1 Block

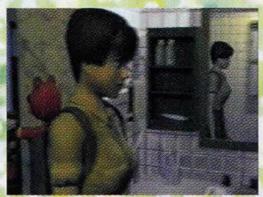
PlayStation

GAEA理論

鄰居史泰亞博士一直提倡「GAEA理論」，認為地球（即GAEA）是和精神世界「SHADOW」共同存在的，雖然被科學界稱為怪人以及漠視，但史泰亞博士仍獨自努力研究。

一夜，愛麗絲目睹博士家發生異變，前往細看，找不到這友好鄰居的蹤影，卻發現一部次元跳躍器，此時她收到博士的求救訊號，於是毅然孤身踏進SHADOW世界，經過多番遭遇，愛麗絲發現這充滿險境的世界，正使家鄉──地球逐步走向滅亡危機。









次元世界SHADOW

可說是地球的精神世界，約在40億年前，與地球同時誕生，其實這兩個星球是一個巨大生命體，地球是「肉體」部分，而SHADOW則為「心」，故此兩者有緊密的聯繫。

SHADOW世界是由四個國度組成。



・岩之國

巨大浮遊岩石塊，複雜又容易迷路的大峽谷，正是這以石、土、砂所構成的國度的寫照，這裡某一角存在著一種擁有特殊效能的野生藥草，不過近來卻頻頻發生地震，弄至人心惶惶。



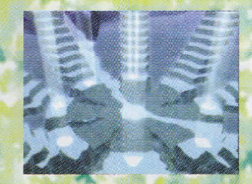
・炎之國

被山脈包圍著，充滿溶岩的國度，最低溫度都有50度，可惜因無故異變，過量的溶岩湧出來，變得有如超高溫地獄般。



・森之國

這裡由茂盛森林所組成，因光合作用之原故，充滿新鮮的空氣，但對入侵者來說，卻是會窒息致死的陷阱，不過森之國由於水浸而面臨滅絕。



・冰之國

給一大片白冰覆蓋的地方，溫度極低，這裡的氣溫、濕度、地質等一切都由流動的「氣」來維持，然而「氣」的運作停止了。

操作略說

「B線上的愛麗絲」的玩法類似D之食卓，以方向鍵來移動，○掣決定，×掣取消，L1/L2是左轉45度，R1/R2則右轉45度，然後大家便四處走動探險，運用智慧解開一切謎團。

人物簡介

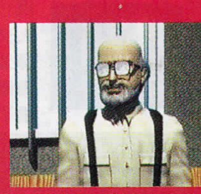
愛麗絲（ALICE）



出生日期：1980年9月7日
年齡：17歲
星座：處女座
血型：O型

高校2年級，成績極為普通，尤其是數學方面很差，然而性格開朗，運動神經良好，好奇心旺盛。正因如此，她捲入了一段驚心動魄的奇幻旅程。

史泰亞博士（DR. STEINER）



出生日期：1936年6月22日
年齡：61歲
星座：巨蟹座
血型：A型

擁有15個博士學位，包括物理學、電子工程學、心理學等等，智商達至399，性格和善。1986年因提倡「GAEA理論」而遭到猛烈反對，於是隱居繼續研究，發明次元跳躍器，去到SHADOW世界。

樸（BOCK）

出生日期：蘇杜利曆6010年

居住在岩之國的蘇杜利族少年，年紀大約是人類的12歲，年幼時亡母，由父親一手養大。個子矮小的他卻有無比的勇氣，所以與愛麗絲相遇後，決定共同展開探險之旅。





月光症候群

月圓之夜，人心狂亂時

「THERE IS NO SOUND IN IT. THE LOVER FALLEN INTO PARANOIA. A ROAD FREELY EXTENDING AND CONTRACTING. ABRUISED DREAM BOX. A DIVE OF GENERATION. A HEAT CRIED, AND THEN IS FIXED. THE BIRTH OF FAKE AND THE END OF IT ARE SIMULTANEOUSLY.A CARNIVAL ONE HAS BEEN LONGING FAR.」(序言)

AVG　製造商：HUMAN　發售日期：10月9日發售予定
售價：價格未定　記憶：1 BLOCK
MEM　PlayStation

人物關係圖

冬葉留美：雛代高校二年級生。留美跟身邊的人產生了一種複雜的人際關係，她與龍、京子和角男陷入了不能自拔的四角關係。直至龍對美荷產生了愛意，留美便起了莫名奇妙的嫉妬之心



冬葉角男：十九歲大學生，冬葉留美的兄長。當失去戀人華山京子時即為她殉情自殺。他身上獨有的信息素(PHEROMONE)對女性有不可言喻的吸引力

華山京子：龍最愛的姐姐亦是唯一的理解者。即使她成為角男的戀人仍是二人的女神。其後在險峻的山路上因交通意外而喪生。由於外貌跟美荷很相似，龍對姐姐的思念便投射到美荷身上



荒又：一向有跟美荷「交際」的中年紳士，是超常現象的專家。雖然會提供各種各樣的情報予美荷，可惜他謎一般的用辭很難令人理解。今次是他最先發覺雛代之町的異變



岸井美荷：雛代高校二年生，故事的主人翁，典型的「WET妹」。美荷現正處於蛻變的過程中，她開始懂得窺探別人的內心，養成正視現實的目光，能夠理解世事的本質



華山龍：由高校中途退學的傢伙。他象徵着現代的OUTSIDER，組織黨派，喜好聯群結隊，偏愛世人唾棄的東西。跟不少年輕人一樣漫無目的地生活着。最愛之姊死後有意跟美荷接近，他在遊戲中擔當極之重要的角色。



白髮少年：謎之少年。除了藍色眼睛和白色頭髮外，外表跟一般天真的六義小孩無異。他的真正身分是契約之神(天使)麥多拉，掌管審判，含有中立的意味。此神棲於人之「魔」中，魔性的蔓延令現世更有適應力，利用契約使具有特性的都市陷入混亂狀態



長谷川由歌利：雛代高校三年生。是由歌利、千里、美荷探險三人組的領袖。原本在學校中是很孤立的獨行俠，無意識地拒絕跟別人交往。自從跟高校教師北村成為戀人後令她漸漸有所改變，但卻疏遠了千里和美荷二人



鹿原亞里沙：雛代高校一年生。對周遭的狀況感覺非常遲鈍，與自己無關係的事物漠不關心，有點兒自我中心。前作中由歌利和美荷的關係正好套用到現在美荷和亞里沙的關係(美荷變成由歌利的角色)。她和千里同樣有靈感應力



逸島千里：雛代高校三年生。千里是位沈着冷靜而充滿愛心的女性。支持着由歌利，用溫暖的心包容美荷，對二人來說她飾演着一種母親的角色。她具有超常的靈感應力，憑這點才可屢次從危難之中解救三人組。雖然身形矮小，但她那巨大的心卻能令異靈的感情動搖



逸島彌生：自稱千里之妹，真相未明，沒有人知道她真正的身份。外表是一位端莊的淑女，實際內心深處隱藏着女性慾情的凶暴性格。是其中一位和角男有關係的女性，他的死令彌生的性格產生很大的轉變。設定上是白髮少年的奴隸



關係：
- 冬葉留美 → 冬葉角男：兄妹
- 冬葉角男 ↔ 華山京子：戀人
- 華山京子 ↔ 華山龍：姊弟(愛情)
- 冬葉角男 → 華山龍：嫉妬(執着)
- 冬葉留美 → 華山龍：青梅竹馬
- 冬葉留美 → 岸井美荷：憎惡
- 岸井美荷 → 冬葉留美：友人
- 冬葉角男 ↔ 岸井美荷：?
- 荒又 → 岸井美荷：助言
- 華山龍 → 岸井美荷：愛情
- 白髮少年 → 岸井美荷：執着(復仇)
- 長谷川由歌利 → 鹿原亞里沙：障礙
- 長谷川由歌利 ↔ 逸島千里：親友
- 鹿原亞里沙 → 逸島千里：弓道部前輩晚輩
- 華山龍 ↔ 逸島彌生：愛情
- 逸島千里 ↔ 逸島彌生：姊妹(敵對)
- 白髮少年 → 逸島千里：敵對



熱砂之惑星

AVG
MEM
製造商：ITOCHU　售價：6300日圓
記憶：1 BLOCK
PlayStation

一直以來，AVG給玩者的印像相信多會是一種只有移動、答案選擇的遊戲而已，不過，新近推出的《熱砂之惑星》便給玩者一種另類AVG的感覺，因為在遊戲之中加入了一種在AVG世界之中甚少出現的原素——格鬥！

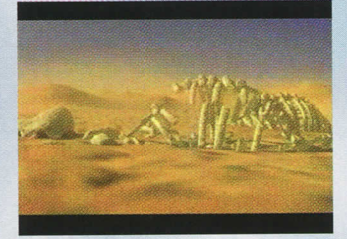
遊戲故事背景

《熱砂之惑星》的故事是發生在22世紀，當時，因為人類不停的破壞地球的大自然，令到美麗的地球再不能居住了，而且由於在太陽系之中已再沒有可以讓人類生活的地方，所以人類決定離開太陽系，到宇宙之中尋找新的星球，終於，人類在宇宙的邊緣找到了一個適合人類生活的星球。

雖然找到了新的星球，不過，在這星球之上，有一種人類的必須品是缺少了的，那便是「水」，沒有水，人類是絕對不能生存的，幸而，人類擁有一種可以解決這問題的東西——物質移動裝置「莫巴」，在問題得到解之後，人類便在這星球之上開始新的生活……

可是好景不常，原來除了人類之外，亦有其他的外星人看中了這個星球，而且他們亦開始了侵略行動，因為地球人的科學力量有限，所以最後連唯一可以賴以為生的「水」亦被外星人控制了，沒有了水，人類便等如失去了一切，而且開始暗無天日的悲慘生活……玩者的母親因為沒有水，所以身體變得非常虛弱，為了母親，主角「丹」便決定潛入敵人基地中找尋食水……









戰鬥模式

在文初已說過《熱砂之惑星》這遊戲的最大特色便是在於「戰鬥」，對了！就如一般的同類遊戲，在途中一定會遇上戰鬥，其他的遊戲通常會使用指令式的戰鬥，不過在《熱砂之惑星》之中便採用了「格鬥」這種方法。《熱砂之惑星》之中的格鬥就好像SEGA SATURN之中的《VF》一樣，只有拳、腳和防守三個掣（另外還有L1、L2、R1、R2，這是4種不同的必殺技，在戰鬥一定時候之後便會自行甦醒過來），在格鬥之中勝利便能繼續遊戲，輸了便算是GAME OVER。

雖然說只要在格鬥之中勝出能繼續進行遊戲，不過有一點玩者要好好的記着，因為在格鬥之中損失了的能量是不會自然補充的，一定要靠服用補充體力的道具才可以得到填充，這些道具的收藏位置是頗為刁鑽的，如果玩者想多取這些道具的話，便應該在每行一步停下來之後，左右轉動，調查一下柱或者是牆，道具很可能會藏在那些地方。



■這是最初期會遇上的敵人。

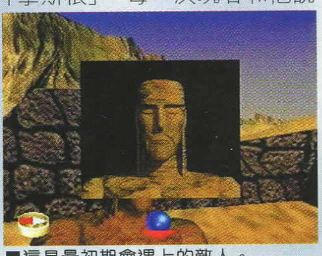


■這個守門的人攻擊力雖強，不過動作便……

談話的重要性

就如以前所有的AVG遊戲一樣，在這次推出的《熱砂之惑星》之中，玩者一定要和遊戲之中所有出現的人物談話，只有這樣，玩者才可以得到最多的情報，而且，這些人物亦有助玩者盡快完成任務，而在《熱砂之惑星》這AVG遊戲之中，玩者會遇上不少的「地球人」和神秘人物，他們會給予玩者不同的指示，不過，在這麼多人物之中，有一個人對玩者是非常重要的，那人便是「拿斯根」，每一次玩者和他說話之後，在戰鬥之中失去了的能量便會立刻得到補充。

在遊戲之中，以上所提及的「拿斯根」會在不同的地方出現，雖然出現的次數大分多，不過，每次在不同地方見到他，他也會給玩者補充體力的，而要特別注意的是在第一次和他談話時，他是會給玩者一件補充體力的道具，所以，「拿斯根」可以說是遊戲之中玩者的「米飯班主」。另外一個經常出現的人便是那神秘少女，在她身上是有着非常大的謎。



■這是最初期會遇上的敵人。



■這個守門的人攻擊力雖強，不過動作便……



明星麻雀 同紙板人打麻雀的感覺是……

在日本的麻雀世界之中，是有唉非常多高手的，而且，這些人在日本亦可以說是知名度非常高的人，所以，這隻遊戲名為《明星麻雀》是絕對有其道理的。



《明星麻雀》是甚麼遊戲？

這隻名為《明星麻雀》的麻雀遊戲其實沒有甚麼非常特別處，不過，在遊戲模式方面，便有了非常「大膽」的構思，因為在遊戲之中，共有5個不同的遊戲模式，由上而下分別是「ALL STAR淘汰賽」、「ALL STAR盃賽」、「ALL STAR立直麻雀」、「OMAKE遊戲」和「隨意對戰」，不過玩者可能會發覺在遊戲一開始之時，玩者可以選擇的便只有「ALL STAR淘汰賽」而已，其實這個是非常簡單的，這便是遊戲之中最棘手的地方，如果玩者要成功地進入遊戲之中所有模式的話，便要先在這「ALL STAR淘汰賽」之中將所有的對手擊敗，否則便不能夠進入「ALL STAR盃賽」。

而其實「ALL STAR盃賽」才是玩者的真正目標，因為要進入下的模式，便一定要在「ALL STAR盃賽」之中取得非常好的成績才可以。

而在「ALL STAR盃賽」之中，玩者要對付的有19人之多，除了在「ALL STAR淘汰賽」之中的15名對手之外，其餘的便是日本麻雀協會的高層人仕和前輩，當然，他們的「技術」是絕對有着壓倒優勢的，玩者能否戰勝他們便要靠自己的能力了。



■這便是模式選擇畫面。



■這15人之中玩者認識誰呢？



■19人的戰鬥，真是夠慘烈！



■雀館之戰，又多了一些人物了。

遊戲的最大「特點」

在《明星麻雀》之中，遊戲的節奏可以說是非常的「悠閒」，其實老實的說應該是「慢」才對，例如在遊戲的「ALL STAR淘汰賽」之中，玩者的手明明只有坐在對面的「名人」而已，不過在上、下兩家卻有兩名「黑子」，這兩個人的存在實在是對戰果有着非大的影響，因為如果是單對單的話，便是二人純技術的比試，不過在這情況之下，便會變成一種奇怪的「搶食」遊戲了，完全是以運氣來決定玩者的生死，失去了「打牌」的真正意義，所以，《明星麻雀》這隻遊戲的特色亦成為了遊戲中的致命傷。



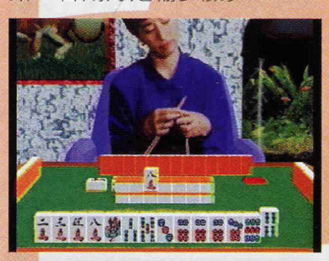
■究竟這兩個人在幹甚麼？



■人物的表情還算不俗。

基本操作

遊戲之中的操作方法基本上和其他同類遊戲差不多，不過，有一些小處是玩者要好好的記着，首先，是在可以「叫胡」的時候，如果玩者放棄的話，在第二次機會出現時便不會再有提示出現，這時，如果玩者要叫胡的話，便要按×掣，這樣便能再次喚出視窗；此外，玩者亦要善用R1，因為玩者要非常小心其餘三家的牌路，否則肯定輸多嬴少。



按鍵	功能
○	決定
×	喚出「叫胡」及「槓」的指令視窗
R1	看枱面所出現過的牌
R2	將遊戲視點改為在上方向下望
↑/↓	選擇人物
←/→	選擇棄牌/選擇上牌時的配搭
SELECT/START	檢視當時牌局的各人得點及風位



御意見無用
~Anarchy in the NIPPON
動作惹笑的格鬥遊戲

四個「Virtual Fighter」日本高手共同製作，以現代東京為背景，由學生、教師、主婦為主角的<御意見無用>將於這星期內推出啊！

製造商：KSS　發售日：10月2日
售價：5800日圓
FIG　2P　SEGA SATURN

有甚麼模式？

作為格鬥遊戲，當然不少得「對電腦戰」以及「對人戰」這兩個模式。至於其他的便有「團體戰」——三人對三人的比賽；「觀戰」——大家可以從電腦自行的對戰裡面，摸索高超的格鬥技巧，正所謂「學習是靠雙眼觀察」。



「練習」——既然學了厲害的招式，那麼便要在這處進行實戰練習；「格鬥編集」——為初學者而設，組成屬於自己的連續技。



有甚麼人物？

相沢　徹

剛就讀名校真心學園，並加入拳擊部，與亞矢有著愛恨交差的關係。



葛木　亞矢

暗戀著徹，但又受不了他那股煞躁性格，這段複雜的心情常常纏繞她。

鈴木　茂夫

30年來從沒缺席遲到的真心物產員工，在「萬年候補課長」的陰影之下，他終於憤怒了！



高倉　ケイ

真心學園的畢業生，返回母校擔當數學老師，日間誨人不倦，夜間卻有另一個面孔。



鮫島　龍司

在修學旅行途中，與同伴失散，對這都市擁有憎惡之心。



野野村瞳

茂夫的獨生女，真心學園的三年級學生，對日漸無聊的生活感到煩厭。



宮沢　拳兒

同是真心學園的三年級學生，雖然喜歡高倉老師，但對她的教學方法有所不滿，故此最近沒有回校。



野野村春子

和茂夫結婚了二十多年，卻逐漸感到後悔，多年來的抑鬱終於爆發……



有甚麼操作？

START	決定
方向鍵	移動
A／X	防避
B／Y	拳
C／Z	腳
L／R	側步

有甚麼特色？

這遊戲最大的特色是不少招式的動作鬼馬惹笑，尤其是茂夫兩夫婦，茂夫大叔可以在你面前轉來轉去，然後雙雙暈倒，又好像春子阿姨，她會在你身上做體操的啊！

還有場地沒有邊緣限制，不過不用對方會不斷後退回避，因為這樣做的話，是會跌倒給別人追擊的呢！



此外，要取得勝利並不只是扣除對手的所有體力，最後還要作出擊倒攻擊（Down Attrack），增加了一份趣味。







銀河公主傳說優奈3 ~LIGHTNING ANGEL~

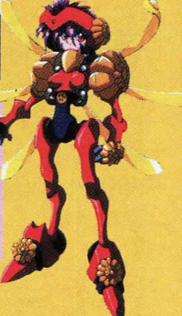
機械化帝國兵力大集合！！

在《優奈3》中，優奈和一眾美少女要面對的，是企圖征服世界的機械化皇帝，在他手下有一群實力頑強的戰士和機械化兵士，他們各有不同的能力。今期我們就來看看機械化帝國的兵力有多強吧。

SLG　製造商：HUDSON SOFT　價格：未定
容量：CD-ROM　預定發售日：97年內
MEM　SEGA SATURN

機械化帝國的最強戰士
六花戰

六花戰是機械化帝國的最強戰士，屬中波士級的敵人，她們的責任是負責管理用來破壞地球的飛彈，所以要拆毀飛彈，優奈等人一定會受到她們的橫強抵抗。



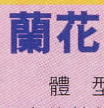
菊花

從背後散開的花瓣般的東西，看來是飛刀般的武器



櫻花

櫻花手上的劍中間有多節，難道可作伸宿攻擊？





蘭花

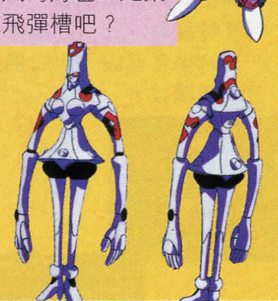
體型巨大的蘭花看來是移動力高的類型，她手上的扇是她的武器？

椿花

背上、肩上的花瓣看來都可以出飛出來，加上手上的長矛，看來攻擊力很強。

桃花

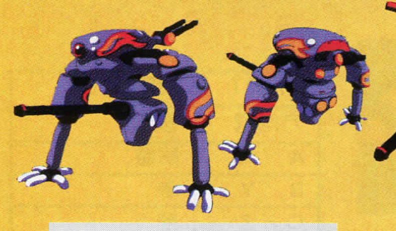
身裁矮小的椿花身上沒有明顯的武器，看來是以格鬥為主的戰士



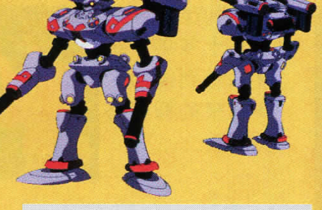
紫陽花

在六花戰中具領導者地位的紫陽花，背後有一個巨大的背包，是集束飛彈槽吧？

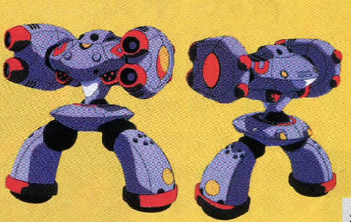
侵攻地球的尖兵
機械化兵士



戰機——近距離攻擊兵士



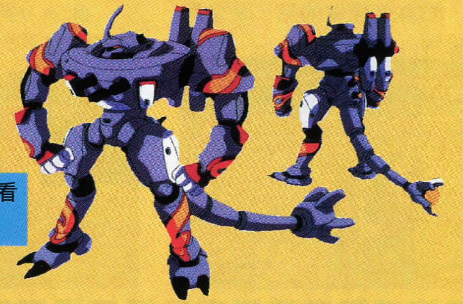
特科機——兩肩上的大砲是它的特色



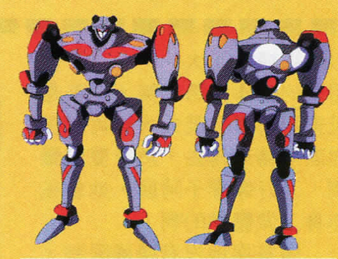
狙擊機——主攻型兵士，看來火力很強

衛生機——全身白色的這古怪機械難道是使用令人進入異常狀態的攻擊？

機械化皇帝的近身侍衛
皇帝親衛隊



皇機——身上附有特別圖案的皇機看來是裝甲和攻擊力並重的兵士



鬥術機——顧名思義，這是以直接攻擊為主的兵士



風之羅達姆

風瘋風中盲鐘鐘

羅達姆是什麼？羅達姆其實是Notam的譯音，Notam在本遊戲中是飛行許可證的意思。風之羅達姆就是乘風飛翔的通行証，即是希望可藉着此遊戲讓你享受乘風的樂趣。

SLG　製造商：ARTDINK
售價：HK$398.- 記憶：1 Block
2P　MEM　PlayStation

翻風啦！老友！

駕駛基本上是只有浮昇的動力，前行、轉彎就只有依靠風向，當氣球在空中時，不同的高度就有不同的風向，玩者是要控制氣球昇或降到不同的高度來去到自己的目的地。不過，要注意不論在那一個高度，風向都會經常改變，什至乎根本沒有你需要的風向，到時你可要自己想辦法了。

基本操作

○ .... 發射記號／決定
╳ .... 下降／取消
△ .... 上昇
□ .... 觀察地圖
R1 .... 切換為發射記號畫面
Select .... Manuel 畫面

遊戲畫面解說



高度與風向指表
五個方格代表不同的高度，方格中的三角形表示不同高度的風向。

燃料計
用作爬昇的燃料，在完成目標之前用光的話，就會自動完結。

乘風遊戲展開

遊戲基本上分為三種比賽方式，而每種比賽都可選擇在三個不同地方，不同時間及氣候之下進行，隨意組合。現在先介紹一下三種不同的遊戲方式。

FLY IN

考驗玩者的射擊力的準繩。控制氣球飛到指定的目標上時，發射標記到標靶，有三次機會，以最接近一次作紀錄。



TRY DELTA

玩者控制氣球在指定版圖內，自由地選三個地方，留下標記，以三點所形成的三角形面積大少來作紀錄。



WOLF HUNT

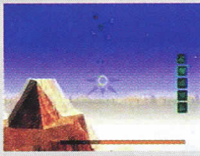
玩者要以最快時間，追捕六隻飄浮的公仔氣球。當公仔氣球出現在射程時，要向它發射記號。以最快成功捉到六隻氣球者為紀錄。

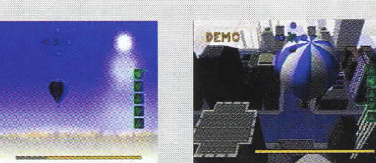
這些玩法說出來好像很容易，不過要記著，風是不會為你而吹的。可能搞了老半天你還不過是在原地打轉。




■ 在這個有頂空間飛行時要小心撞上天花。


■ 有時撞上了山，風向又沒轉，上不得落不得，只有等燃料用光玩完了。


■ 見到目標時，要按R1轉入射擊畫面，中間的就是準星。


■ 氣球吹離了遊戲範圍，要昇到合適的風向高度讓風吹回來。

■ 氣球所到的的環境，景物都頗有趣。


■ 遊戲開始。



鐵道王2

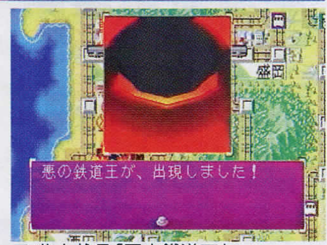
極富創意的桌上遊戲

上集大受歡迎，今次更作大膽嘗試，加入了RPG的原素，推出《鐵道王2～世界征服的野望》，遊戲中加入了不少新內容；充滿個性的人物、自由組合強化列車等有趣題材，為桌上遊戲(BOARD GAME)增添了多點創意。

TAB 製造商：ATLUS 價格：5800日圓 發售日：9月25日 記憶：1 BLOCK
MPLY MEM PlayStation

RPG原素！？

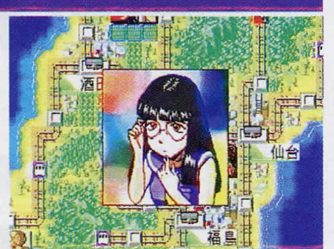
一向以來桌上遊戲都是以打倒所有對手為目的；不過在《鐵道王2》中，除了要擊敗其餘對手之外，更有一個共同的目標。這就是，各參加者在努力賺錢的同時，還要用心強化自己的車隊，因為只有消滅「惡之鐵道王」，才可爆機。



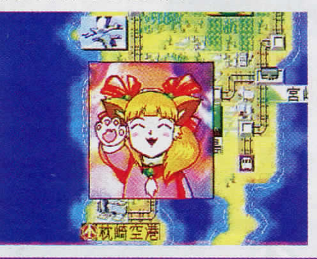
■ 此人就是「惡之鐵道王」。

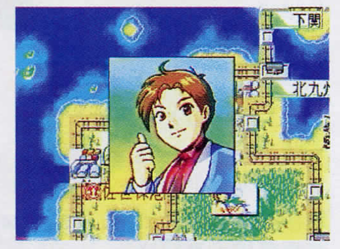
十位人物可供選擇

可選擇的人物多達十位，他們來自世界每個一角落，更有來自魔界的人參與，十分熱鬧。由於人物的性格各有不同，故此在遊戲進行中，人物的表情亦會有不同的反應；加上有聲優為各人物配音，令他們的個性更為突出。



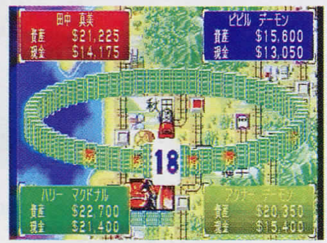
■ 人物表情各有不同。





百多個EVENT事件和各式MINI GAMES

當各位玩者正在各懷鬼胎，明爭暗鬥的時候，遊戲會因應玩者所踏足的格子而出現不同的EVENT或者MINI GAMES讓玩者好好享受！在EVENT中出現的，有好有壞；至於MINI GAMES方面，如競馬、歡樂咭等，好待玩者自行發掘。



■ 百多項的EVENT事件。

買地起樓 一本萬利

遊戲初期，由於玩者的資金不多，所以應該大大加以利用來買火車站。若玩者已有多個車站，便可以將兩站間的鐵道買下來，當對手踏進那段鐵路便須給予玩者通過費；另外，車站物業和鐵道是可以升級，用來增加收入。



■ 增加投資，自然賺得多。

增購軍備 列車強化

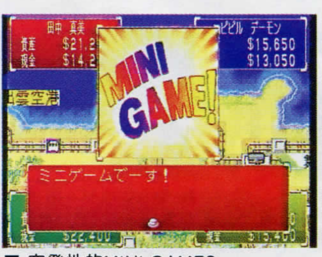




地圖上會有一些商店，專門為玩者強化自己的列車。這些商店包括有動力店、武器店和裝甲店三間。動力店售賣引擎，以增加列車的積載量；武器店售賣軍火，提高列車的攻擊力；裝甲店則有助提升列車的防衛力。



■ 大決戰！！

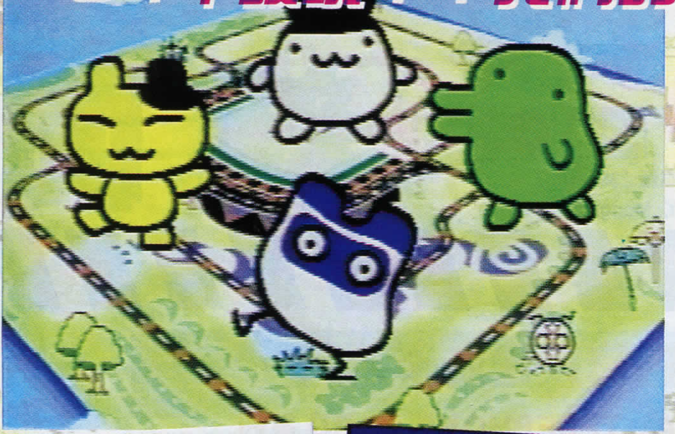


■ 突發性的MINI GAMES。





64中發現！！我們的TAMAGOTCHI世界



連N64都有《TAMAGOTCHI》玩

BANDAI公布推出《TAMAGOTCHI》的各款不同機種版本，既然由元祖的「袋裝」機仔至大型次世代遊戲機都有，當然少不了N64的份兒。但推出的竟然是BOARD GAME，就似乎有點意外了。且看今次新作又會攪攪甚麼新意思。

MPLY TAB MEM

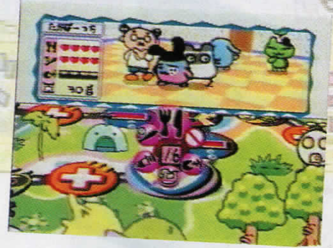
製造商：BANDAI　發售日：12月上旬
價格：6800日圓

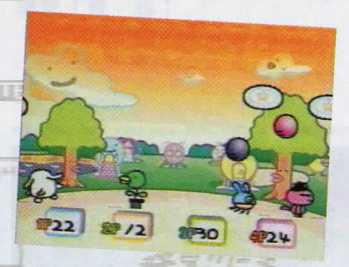
NINTENDO 64











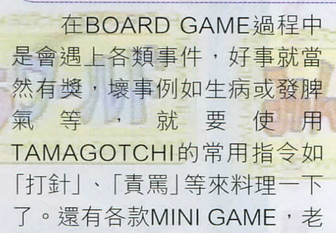
有創意・我鐘意！

今次的玩法除了一貫以來的育成部份外，還會有新增的原創BOARD GAME要素。這豈不是有如《DX人生GAME》、《桃太郎電鐵》&《大富翁》一樣？非也、非也，其實在新作中，育成與BOARD GAME兩者是同時進行的。遊戲畫面大致分為上下兩部份，上面是顯示TAMAGOTCHI的身體狀態，下面是擲骰鬥快走的BOARD GAME。



迷你遊戲迷住您

在BOARD GAME過程中是會遇上各類事件，好事就當然有獎，壞事例如生病或發脾氣等，就要使用TAMAGOTCHI的常用指令如「打針」、「責罵」等來料理一下了。還有各款MINI GAME，老虎機、玩配對、追波波、鬥快走、捉飛碟、頂氣球……總之就好多好多。也許TAMAGOTCHI本身的擁躉多是女性及小朋友，所以全部迷你遊戲都非常簡單易玩，要以有趣可愛為本。

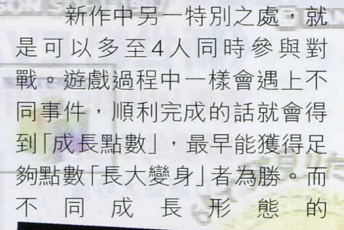


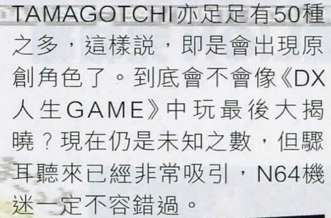


四個朋友齊齊樂

新作中另一特別之處，就是可以多至4人同時參與對戰。遊戲過程中一樣會遇上不同事件，順利完成的話就會得到「成長點數」，最早能獲得足夠點數「長大變身」者為勝。而不同成長形態的TAMAGOTCHI亦足足有50種之多，這樣說，即是會出現原創角色了。到底會不會像《DX人生GAME》中玩最後大揭曉？現在仍是未知之數，但驟耳聽來已經非常吸引，N64機迷一定不容錯過。



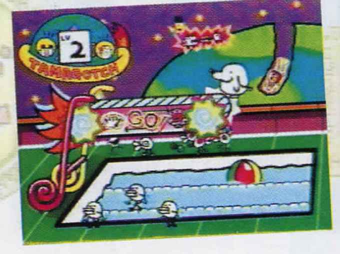














尊賣新聞

心跳回憶錫包卡



全套117張

《心跳回憶》電話卡系列

ORIGINAL TELEPHONE CARD系列

一套兩款；附摺頁套封

「秋・冬」套裝

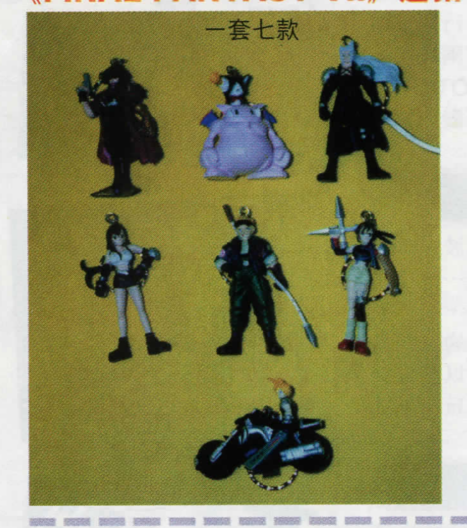




「春・夏」套裝

《FINAL FANTASY VII》匙扣

一套七款



《新世紀 EVANGELION》鏡架

一套五款



新世紀 EVANGELION 完結編

電話卡套裝

一套三張，銀色封套



《新世紀 EVANGELION》

首隻 WIN95 專用電腦遊戲——

《鋼鐵的女朋友》

4 CD超級大容量



歡迎訂購原裝日版電腦、PS、SS遊戲及精品





令人熱切期待的超真實麻雀終於要推出第七作了！動畫枚數將會超過2000張，務求做到最流暢的動畫。秉承以往自超真實麻雀四代時開始的優良傳統，女主角仍是有三人的，分別是可愛的中學生、運動萬能的高校生和性感的女教師。遊戲中可選的故事共有三個，若果玩者能完成所有故事的話，說不定會欣賞到秘密的動畫哩！



遊戲背景

靜岡縣、伊豆。風景優美，環境清幽，不時吹來陣陣海風，在群山環抱下，建有在大正末期建成，麻比奈家的別墅。麻比奈家一向以麻雀而享負盛名，與此家有關連的人不輪男女老幼都是麻雀高手。麻比奈家的兩姊妹，本來過着平凡不過的生活，不過自今個夏天起發生了一件不平凡的事——這是一個很熱很熱的暑假，你受到某人的邀請（是百合奈？夏姬？定芹香呢？），來到奈比家的別墅。等着你的是麻比奈家的兩姊妹、她們的家庭教師和兼職女傭一名。為了將自己思念之情傳達給對方，接受麻比奈家的麻雀大挑戰吧！



■家務助理豐原妹妹也很可愛嘛。真想跟她過兩手

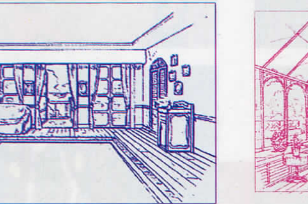
麻比奈百合奈

FOR 故事A：夏！別墅！麻雀！百合奈的心跳心跳 LOVE MOTION
私立月浪學園中等部三年生（十五歲）
3月9日生（雙魚座）
血型：A型
身高：155CM
三圍：B：81CM　H：57CM　W：86CM
喜歡的東西：乾了布團的味道（？）
討厭的東西：蟲／天門冬屬植物（？）
喜愛的類型：年長的哥哥
將來的夢：經營很有藝術氣息的筆具店（？）
興趣：製作獨特的糕點；收集可愛的食具
對戰場所：百合奈的房間



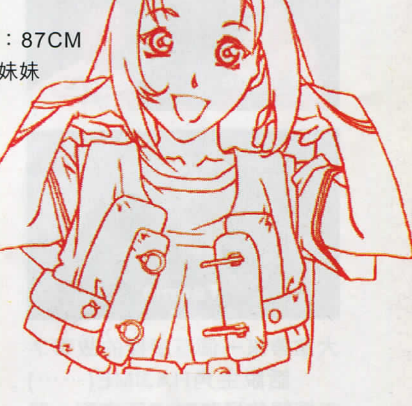


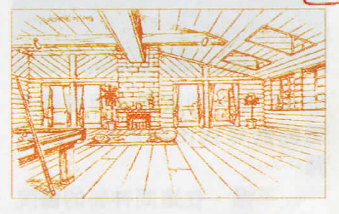
■叫糊！下一個目標是妳的束髮巾



麻比奈夏姬

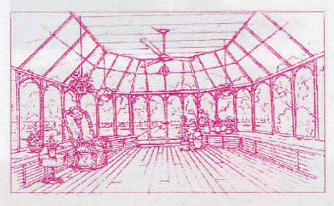
FOR 故事B：對手是自己的同級生！？夏姬 淚之麻雀大決鬥！！
私立龍華院高等學校三年生（十八歲）
7月30日生（獅子座）
血型：O型
身高：167CM
三圍：B：83CM　H：57CM　W：87CM
喜歡的東西：關於警察的電視劇，妹妹
討厭的東西：地震
喜愛的類型：頭腦精明，誠實的人
將來的夢：環遊世界！
興趣：活動身體（？）；桌球
對戰場所：夏姬的房間





蘭堂芹香

FOR 故事C：與麻雀檯共渡的夏日回憶…芹香老師美妙的課外授業
麻比奈家 專用家庭教師兼專用麻雀講師（二十五歲）
2月15日生（水瓶座）
血型：AB型
身高：169CM
三圍：B：89CM　H：59CM　W：88CM
喜歡的東西：民族料理；打麻雀時的自己
討厭的東西：蛙、幽靈
喜愛的類型：有些趣怪的人
將來的夢：培育世上的雀士
興趣：駕駛；送禮
對戰場所：芹香的露台









AVG　製造商：BANDAI　發售日：預定97年11月
容量：CD-ROM　價格：6800日圓　記憶：BLOCK數未定
MEM　SEGA SATURN/ PlayStation

R？MJ 神秘的醫院？！

一隻吸引的冒險遊戲應該有甚麼特點？緊張而扣人心弦的故事情節？充滿驚嚇和危機感？逼真動人的細膩畫面？再加上優秀的音響效果？那反過來說，如果一隻冒險遊戲有着以上全部的特點的話又會如何呢？

直至目前為止的登場人物

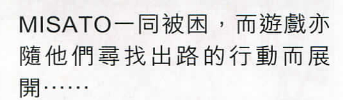


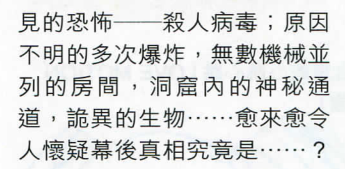


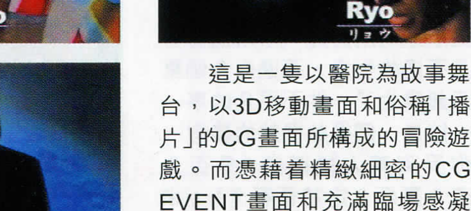








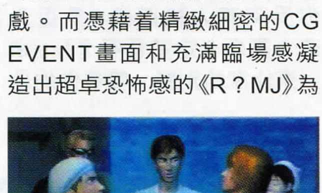




這是一隻以醫院為故事舞台，以3D移動畫面和俗稱「播片」的CG畫面所構成的冒險遊戲。而憑藉着精緻細密的CG EVENT畫面和充滿臨場感凝造出超卓恐怖感的《R？MJ》為大家帶來一個甚麼樣的故事？

話説主角HAJIME(……)為探望的好友RYO而來到一間名叫「S.T. 醫院」，由於原因不明的爆炸事件而和RYO、TOMOWO、護士AYA和病人MISATO一同被困，而遊戲亦隨他們尋找出路的行動而展開……

不過，在這間神秘的醫院內有着各種各樣的危機，例如在醫院內開始神秘蔓延，看不見的恐怖——殺人病毒；原因不明的多次爆炸，無數機械並列的房間，洞窟內的神秘通道，詭異的生物……愈來愈令人懷疑幕後真相究竟是……？





■患難中的各人會引發怎樣的故事？



■殺人病毒的真貌是什麼？

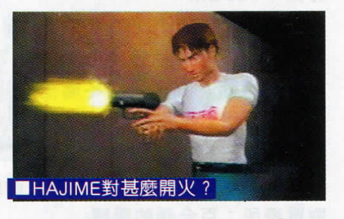


■原因不明的爆炸有何目的？



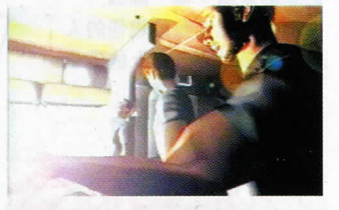


■這裡是……？



■HAJIME對甚麼開火？

















*全部為開發中畫面



Bomberman World 永遠的炸彈人

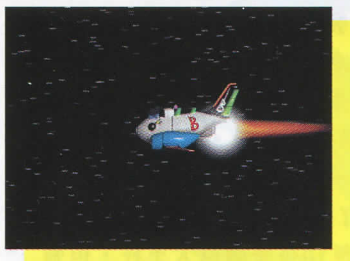
N64版剛剛推出，不久之前發表新一集的SS版，現在Hudson又宣佈爆彈人再次出現於Playstation，真是「爆彈人日日夜夜都陪住你」。



遊戲背景

話說由「風」、「火」、「水」、「土」、「闇」這五種元素所構成的世界，本來處於和平安靜的時光，可是一日之間，原是被封印著的「惡魔五人組」再次甦醒，世界又陷於水深火熱之中，於是爆炸人展開另一次英雄之旅，集合散佈各處的水晶，把惡魔再次封印。努力吧！無敵爆炸人！







遊戲特色

這一集的PS版不再是平面畫面，而是無論背景、舞台、人物、道具等，全以3D電腦畫製作，所以今次遊戲增加了高低層次的概念。此外，玩法不再只是打倒敵人那麼簡單，而要大家收集足夠水晶，才可以與波士決戰，況且這集的解迷性大大提高，有些地方更需要你花盡腦汁，找出惟一的通過方法。

還有一個和以前版本不同之處，便是今次玩者可以隨意選擇舞台，並包括舞台內的關數，不像以前備受限制，這樣加強遊戲的趣味性。



◀隨你決定版數。



◀究竟由哪個舞台開始呢？

遊戲畫面傳真



● 立體化的PS版遊戲畫面



● 為甚麼沒有通道走到對面呢？怎麼辦？



● 原來要炸倒那株樹作為橋，才能通過。



● 土之惡魔終於出現，竟然變身為大樹怪。



● 炸彈人VS大樹怪的壯烈戰鬥。



●吁！打敗了大樹怪，封印了土之惡魔。

波士圖鑑



● 土之惡魔



● 風之惡魔



● 火之惡魔



● 水之惡魔



SQUARE 、YUKE'S共同開發超新作續報



SQUARE株式會社與以格鬥遊戲《鬥魂烈傳》系列中開發POLYGON CHARACTER和REAL動態獲得外間不俗評價的YUKE'S株式會社共同開發的立體動作遊戲——《雙界儀》，更公布預定在今年冬季發售，成為SQUARE的新注目之作。



© SQUARE/ (c) YUKE'S　CHARACTER ILLUSTRATION: 皇名月

ACT　製造商：SQUARE　發售日：12月預定
價格：未定　容量：CD-ROM
MEM　PlayStation

平成9年12月，於富士山中發生大異變，山頂突如其來引起巨大爆發，山峰發出兩大團閃光，登時令靈峰富士頓變頹垣，而且日本全國亦屢次遭受異變所侵襲。往後日本各地同時發生多宗與富士山能所比擬的爆發事件，突然釋放出強大的能量，產生巨大的火球，方沿50公里的地域，一瞬間被化為焦土。然而於火球中心的火柱亦將所有殘骸以及物質通通被其吸走，形成長150公里，直徑10公里的巨大黑柱，但強大能量的來源正體，以及富士山和天災持續異變的原因至今仍是一個謎……

在大災害以後，日本流失了三份之一的總人口。而於大災害之境，各地更出現無數正體不明的怪物，令盡力復興重建日本的人無時無刻亦處於不安。

一日，居住於能登的女子高中生——御巫瑞穗，被命運的牽引，令她日後的生命有着很大的改變……

《雙界儀》的故事亦由此而展開，平凡的女子高中生御巫瑞穗，她肩負起消滅異變元凶的責任，而被捲入元凶之戰的旋渦之中，與此同時亦與命運周旋。

在前所述《雙界儀》是POLYGON格鬥ACTION遊戲，在各STAGE之間，有着高畫質的POLYGON EVENT間場畫面，而EVENT與ACTION場景，均使用同一MODEL所製作，不單能造出華麗的畫面，更重視ACTION場景的連系性。在《雙界儀》此作品中，並非單純的ACTION遊戲，同時亦着重RPG遊戲的深入故事性，在設計初段中已細心注意製作，對角色懷着很高的感情移入性。《雙界儀》對於SQUARE而言是初次的新嘗試作品，將EVENT場景全以人聲配音化。而負責為本故事的女主角「御巫瑞穗」之聲優，他們起用映画、DRAMA和CF多方面活躍的女優「京野琴美」小姐，她亦初次為聲優這份工作作挑戰，另外更初嘗啼聲主唱此作品的ENDING曲。然而遊戲中除了御巫瑞穗外，其他主要15名角色，亦請來各具實力的人氣聲優負責，務求重視和大大提高遊戲內的DRAMA部份演出。



■京野琴美小姐

《雙界儀》的舞台背景是現代1997年，遊戲中以REAL 3D POLYGON將日本各地的原風景再次重現，造出360度全方向自由移動的場景，使用POLYGON CHARACTER展開冒險。角色由基本的劍・弓等手持武器之「物理攻擊」、咒符・奧義等之「特殊攻擊」、「JUMP跳躍」和「BOOST高速移動」的4種要素所構成，以4組掣操作劃分對應其各種動作。此外按掣的回數、複數和組合，不需輸入複雜的指令，亦能感覺到多姿多采的華麗之技，YUKE'S株式會社完全將PlayStation的動作遊戲操作感覺之技術實力充份發揮。





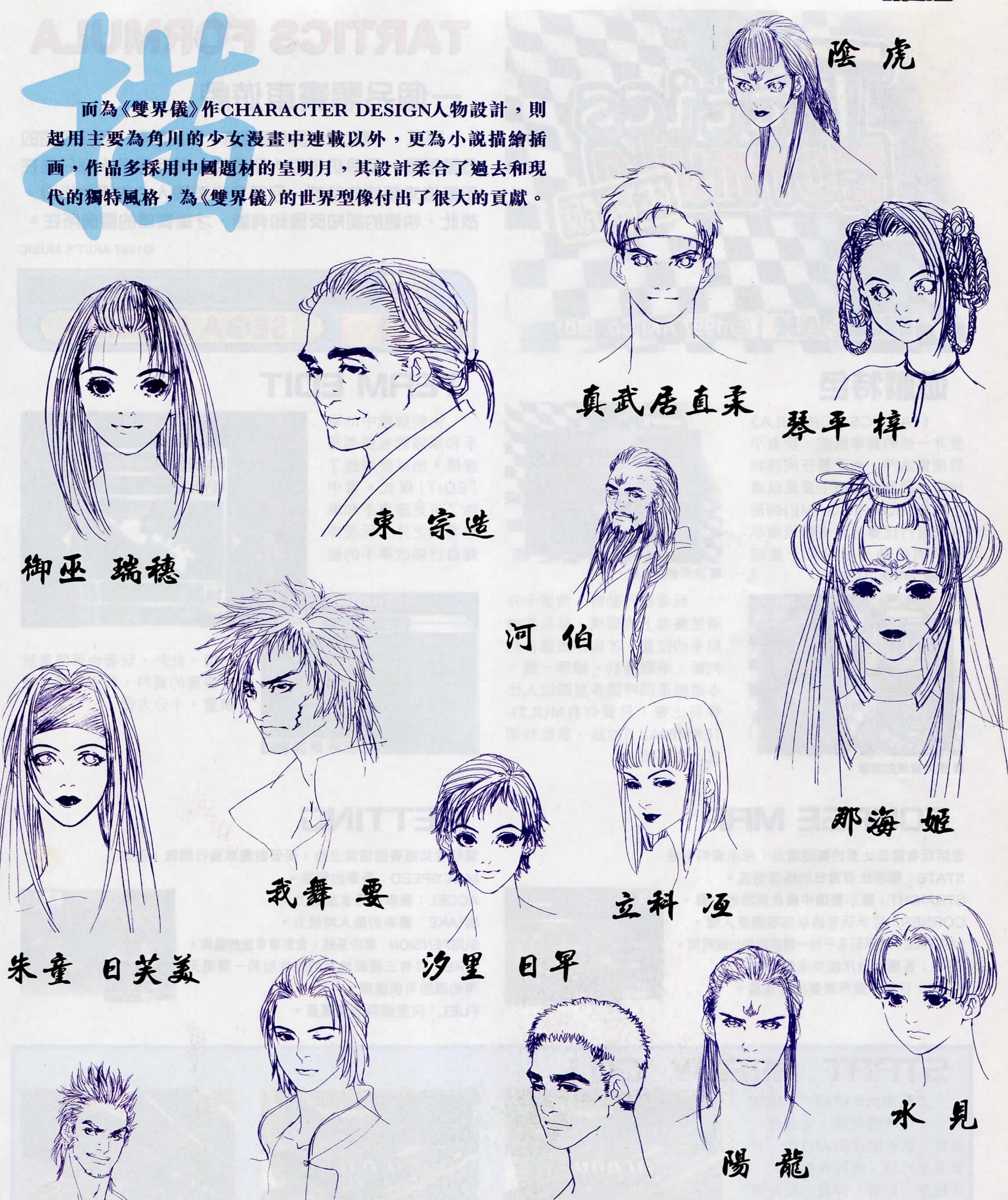
■物理攻擊





■特殊攻擊

而為《雙界儀》作CHARACTER DESIGN人物設計，則起用主要為角川的少女漫畫中連載以外，更為小説描繪插画，作品多採用中國題材的皇明月，其設計柔合了過去和現代的獨特風格，為《雙界儀》的世界型像付出了很大的貢獻。





TARTICS FORMULA

一個另類賽車遊戲

賽車，一種以找尋終極速度，與時間爭一日之長短的危險運動，至今仍受世人所喜愛。然而很多人都只是在不斷追求極速的快感，引至多少車毀人亡的事件出現。故此，快速的認知反應和判斷，才是賽車的靈魂所在。



遊戲特色

《TACTICS FORMULA》並非一般的賽車遊戲，玩者不需踏實油門，也不要任何控制技術。因為此遊戲主要是以桌上遊戲(BOARD GAME)的形式來進行比賽，玩者輪流指示賽車的行動，所以是一隻純"食腦"的賽車遊戲。



■ 選擇喜愛的車隊。



■ 決定參賽人數。

玩者在行動時，需要十分清楚賽道上的環境，以及其他對手的位置，才能作出適當的判斷，爭取勝利。順帶一提，本遊戲是同時讓多至四位人仕參與比賽，只要你有MULTI-TERMINAL 6的話，就能和朋友一決高低。

TEAM EDIT

由於遊戲中的車手和車隊等名稱都是虛構，所以便增設了「EDIT」模式。當中除了可更改車手和車隊名稱之外，玩者亦能自行修改車手的能力值。此外，玩者也可隨意設定座駕的資料，如引擎等機械裝置，十分方便。





COURSE MAP

告訴玩者當日比賽的賽道情況，所示資料包括：
STATE：顯示比賽當日的路面情況。
STRAIGHT：顯示賽道中最長直路的位置。
CORNER：提示玩者該以何等速度入彎。
LAP TIME：表示玩者平均一圈該能做出的時間。
TIRE：各種輪胎所能完成的圈數。
FUEL：行駛一圈所需要的耗油量。



SETTING

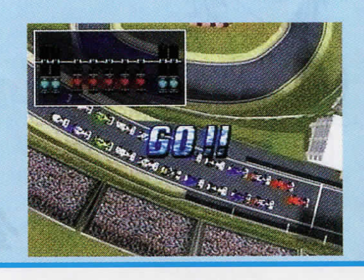
當玩者知道賽道情況之後，便要對賽車進行調教，例如：
MAX SPEED：賽車的極速。
ACCEL：賽車的最大加速力。
BRAKE：賽車的最大減速力。
SUSPENSION：懸掛系統，會影響車胎的損耗。
TIRE：共有三種乾地用的黏性胎和一種雨天用的濕胎可供選擇。
FUEL：決定燃料的積載量。

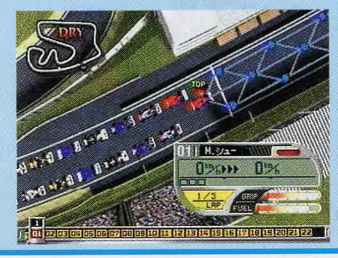


START READY GO！

遊戲開始的時候，紅燈亮起，一切準備就緒；當綠燈一著時，玩者便按START鍵，只要看準時機，便可先發制人，早點進行部署；如若忘記按鍵的話，便會失去先機，到時就可真是相當沒趣呢！



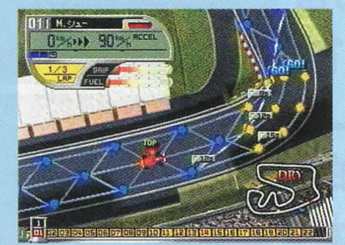






彎位無窮

看見前面有一個急彎，怎麼辦？那就要利用在賽道上的線(LINE)來轉彎，當中有四種的線(LINE)：包括理想之LINE、IN、MIDDLE和OUT。此外，各線都會有不同速度的限制；選擇內線或中線爬頭，就要用玩者的腦筋了。





■ 路線中會有不同的速度限制。

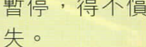


駕車三大秘笈

要逢車過車，入無人之地，便需要一些技巧配合才可；因此，本文就介紹三招予大家一起研究研究。

第一式：DRIFT

由於在彎位的線道中，行車速度是有所限制。故此當車高速進入彎道時，玩者就可以使用DRIFT來掟彎。不過，這樣輪胎的損耗會比平常為高；而且，其成功率亦非百分之百，若然失敗的話，就會罰被暫停，得不償失。





■ 想片彎，就用DRIFT啦！

第二式：SLIP STREAM

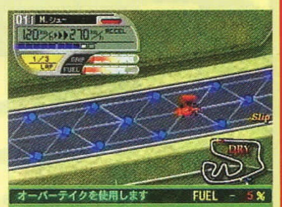
正當對手在大直路加速，越開越快而踏入忘我境界時，亦是找好處的一大時機。對手的車速在到達210km/hr至300km/hr的時候，其車後便會出現一真空領域，SLIP STREAM字樣便會出現，如此己車只要緊隨其尾待機，便可輕易越過對手。



■ SLIP STREAM是過頭的好時機。

第三式：OVERTAKE

要創造最快圈速，單單依靠過彎技術是會有點勉強。因此，在進入直路的時候，若盡早能將賽車的速度提升到極限，便可以爭取更好的成績。而OVERTAKE就可以將車在短時間內增加60km/hr的速度，不過這亦會增加車的耗油量。

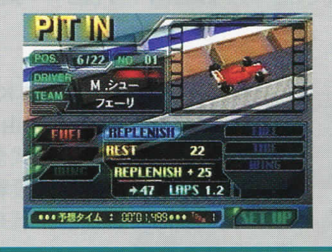


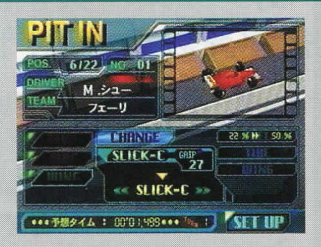
■ 用OVERTAKE一口氣衝線吧！

PIT IN

速度在賽車場上固然是不可或缺的致勝因素，但是若能加上入PIT等戰術運用來配合的話，那麼就算是非一流的車隊，亦有機會扭轉乾坤。在PIT中，提供了補給燃油、換胎和定風翼三項給玩者選擇。







賽道一覽

本遊戲設定了總共16條的賽道作為舞台，而那些賽道都是仿照現今世界一級方程式的賽道設計，所以和真實情況相差無幾。以下便首先為各位介紹澳洲、巴西和阿根廷三條各具特色的賽道予讀者作為參考。



澳洲

賽道主要是由兩條大直路以及兩部份的彎道所組成。由於直路與彎道之間的分野十分明顯，加上那兩部份的彎道並非有太多的急彎，故此是一條較為容易的賽道，十分適合初玩者作為熟習基本技巧之用。



巴西

賽道的最大特色就是擁有十分長而闊的直路，而其餘則有兩個較為複雜的彎道。在這條賽道上行走時所需注意的，是當各位以極高速駛入大直路時，便要小心隨後所面對的彎位，若太快過彎，就會很易出事。



阿根廷

非常有挑戰性的賽道。它的最大特徵就是彎多，總共有六個急彎；但是卻很少直路，因此是一條考驗玩者過彎技術的賽道。玩者除了要有較佳的操控之外，對賽車的設定亦需要作小心調教，以作適當的配合。





擂台上的格鬥家之魂

FIG | 2P | MEM | PlayStation

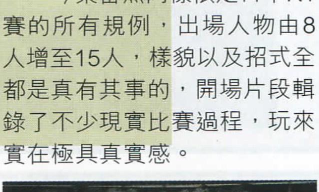
製造商: Xing Entertainment　發售日: 9月11日
售價: 港幣398元　記憶: 4-10 Blocks

協力: 正道會館 マクース　日本トータルシステムデザイン

相隔近一年，<K-1>再次出現於Playstation。大家又可以在擂台上，進行你死我活的戰鬥。

所謂的「K-1」是日本的一項綜合格鬥術賽事，「K」是指KARATE〔空手〕、KICK〔踢〕、KENPO〔拳〕，而「1」便是第一的意思。

今集當然同樣依足日本K1賽的所有規例，出場人物由8人增至15人，樣貌以及招式全都是真有其事的，開場片段輯錄了不少現實比賽過程，玩來實在極具真實感。



模式介紹

1 PLAYER

這模式是要大家以自己所喜愛的選手，連續打敗十一名對手，登上K1王者的至尊寶座。



VERSUS

對戰模式當然找你的朋友、仇人、情人、兄弟姊妹......進行一場激烈格鬥戰啦！

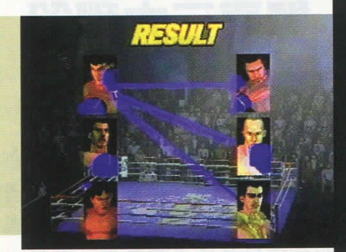
TOURNAMENT



一項小型的盃賽賽事，選出八名K-1選手作出一連串淘汰賽事，成為八強之首。

同時亦容許八位玩家參加。

TEAM BATTLE



三對三團體戰，控制三名戰士把對方所有人物完全擊倒，為之勝利，這裡能夠「1P VS 2P」和「1P VS電腦」，不知你能否以一敵三呢？

TRAINING

和正道會館的湊谷進行各種練習，包括攻擊訓練、防避訓練以及實戰性訓練。

AI SETUP

除了既定的選手之外，大家可以加入自己培育的人物。首先在這模式中，創造一位新人物，然後在「1 PLAYER」、「VERSUS」和「TEAM BATTLE」裡面，取得戰術及技術的經驗值，強化各方面能力，達至強中首的境界。

操作說明

這遊戲的操作指令頗多，現在為大家悉數刊列出來。

基本操作

衝前	→→
後退	←←
下避	↓↓
閃避	L1/R1
拳	×
踢	○
特殊招式	△
上段防禦	放開方向掣
下段防禦	↓

基本攻擊

直拳	→×
上勾拳	←×
下勾拳	↓×
中段踢	←○
前踢	→○
下段踢	↓○

特殊攻擊

捕捉對手，膝撞	○+×
堆開對手	←←×
上身擺後攻擊	←←△
長直拳	↓→×
快速勾拳	↓←×
快速中段踢	↓←○
快速特殊攻擊	→→△
下避攻擊	↓↓×
反擊	↓←+△
	(上)/×(中)
	/○(下)
閃避後勾拳	L1/R1 ×
閃避後上段攻擊	L1/R1 ○
閃避後下段攻擊	L1/R1 △

特殊招式

Andy Hug

招式	指令
左重勾拳	△
上段回旋踢	←△
下段回旋踢	↓△
腳跟落	→△
手刀	↔×

Branko Cikatic

招式	指令
右重勾拳	△
回轉拳	←△
中段回旋踢	↓△
上段回旋踢	→△
下重勾拳	↔△



Jean Claude

招式	指令
右重勾拳	△
上衝拳	←△
下重勾拳	↓△
腳跟落	→△
上下突擊	△△



Mike Bernardo

招式	指令
右重勾拳	△
回轉拳	←△
上衝拳	↓△
右直拳	→△
連橫勾拳	△△



Musashi

招式	指令
回旋跳踢	←△
側踢	↓△
連橫拳	××
反擊中段踢	↓○○
體位變換	↔△

Michael Thompson

招式	指令
回旋踢	△
上段回旋踢	←△
下段回旋踢	↓△
連橫側踢	○○
下段連踢	↓○○



Peter Aerts

招式	指令
膝撞	△
回轉拳	←△
中段虎尾腿	↓△
上段虎尾腿	→△
肘打	↔×



Sam Greco

招式	指令
上重勾拳	△
右重勾拳	←△
下段突擊	↓△
上段突擊	→△
連橫勾拳	△△

Changpuek Kiatsongrit

招式	指令
肘打	↔×
連橫肘打	↔××
側踢	△
回轉肘打	←△
膝撞	↓△





Ernesto Hoost

招式	指令
側踢	△
回轉拳	←△
上衝拳	↓△
跳起膝撞	→△
肘打	↔×

Stan the Man

招式	指令
左重勾拳	△
回旋跳踢	←△
中段回旋踢	↓△
上段回旋踢	→△
連橫勾拳	↔△





金泰泳

招式	指令
側踢	△
回轉拳	←△
下段踢	↓△
回旋踢	→△
右直拳	↔△



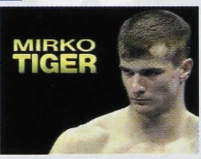
Jerome Le Banner

招式	指令
右重勾拳	△
上衝拳	←△
中段勾拳	↓△
膝撞	→△
回旋跳踢	↔△



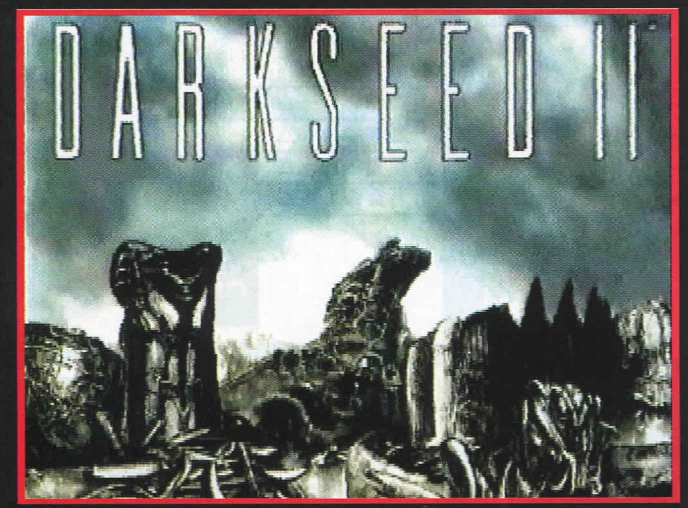
Mirko Tiger

招式	指令
重勾拳	△
回轉拳	←△
中段回旋踢	↓△
後仰膝撞	→→△
前衝側踢	←←△



角田信朗

招式	指令
左重勾拳	△
右勾拳突擊	←△
擺動側踢	↓△
右前踢	→△
連橫勾拳	△△



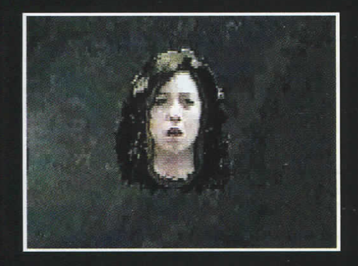
DARK SEED II

外星人的殺人連續劇

AVG | 製造商：B-FACTORY　價格：5800日圓
MEM | SEGA SATURN



移植自PC的著名角色冒險遊戲，中文版名為《黑暗之蠱II》，相信很多人都已認識；今次在SS推出，又可以重溫一次惡夢之旅。好！我以爺爺之名，一定要為主角麥克．道森洗脱殺人的罪名！！






背景

麥克．道森在上一次成功地將古人(Ancients)的太空船摧毀後，自己亦弄至精神崩潰，所以返回家鄉休養。期間，麥克的高中女友莉塔，在高中同學會結束後，遭人謀殺。不幸的是，當日有人看見麥克曾經跟莉塔在一起，然而麥克對當天所發生的事情毫無記憶。故此，麥克順理成章地成為主要的嫌疑犯，必須為自己洗脱罪名。

偵查時，麥克不小心走進了古人的「黑暗世界」，竟然發現他們的野心尚未因上次的失敗而減少；為對麥克進行報復和消滅人類，他們釋放了一隻邪惡生物于正常世界中。現在，麥克既要為自己洗脱嫌疑，以及阻止古人的計劃而重新振作起來……。



異形的遠親

遊戲中的邪惡生物，是由奧斯卡金像獎得主、電影「異形」及「異種」中可怕生物的創造者H.R.GIGER所設計；令遊戲瀰漫著一片非常陰森恐怖的氣氛。其次，人物的角色眾多，約有四十多名。加上多達七十五個分佈在「正常世界」和「黑暗世界」中的立體場景，令遊戲生色不少。

操作方法

方向掣：游標移動／選擇對話內容
A掣：決定／續下一段對話／略過動畫
B掣：游標變更／略過對話／退出
C掣：ITEM開關
X掣：LOAD/SAVE畫面
A+B+C+START：返回主題畫面

不同的游標


向物件進行觀察



選取、使用ITEM／進行對話、門開關等動作



指示目的地／地方進出





插圖：甲斐智久



第六章 森井夏穗





身高：162CM
三圍：83、58、84CM
出生日：4月19日
星座：白羊座
血型：O型
現居地：大阪府(南)

喜歡的事物：跑步、睡覺、早起做運動
討厭的事物：考試(但不討厭讀書)
形象顏色：淺綠色
興趣：跑步

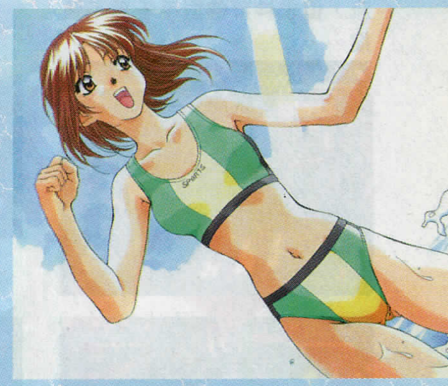
就讀學校：私立笹峰女學園高等部
所屬學部：田徑部
特別技能：炒麵
擅長科目：體育
兼職：在自家的炒麵屋幫手

值得懷念的事與物
地方——田徑大會的運動場
物件——當年田徑大會所用的接力棒



邂逅經過

你是在轉校前在一次拜訪新校的老師時跟夏穗相識的，你因見她很起勁的練習跑步而對跑步產生興趣，但夏穗你的印象就不太好。後來，班會選出你跟夏穗一同參加縣田徑大會的接力賽跑，最初夏穗大力反對，後來你跟她風雨不改的練習，令她對你產生好感。可惜最後你卻在田徑大會的當日轉校而未能參加比賽，從此夏穗便以把接力棒交到你手上為目標而繼續跑步。



性格特徵

性格開朗的運動少女，曾參加過全國學屆田徑賽的100公尺及200公尺項目，是大阪首屈一指的短跑選手。大家都希望她能將來成為職業賽跑選手，但她本人就只為達成某個「盟誓」而跑步。她平時也很勤力，自己的跑步鞋和衣服都是以在自家的炒麵屋兼職所賺來的錢買的。

CRITICAL BLOW 必殺技大圖鑑

這隻獨特的3D作品有着以往傳統2D格鬥遊戲的豪爽感覺，儘管確實發售日仍未知道，不過如無意外將在11月和大家見面！這次還是閒話少說，繼續為大家優先介紹登場人物的華麗的必殺技和一擊必殺技吧！

FIG　2P　MEM　PlayStation

製造商：BANPRESTO　發售日：97年11月(預定)
價格：5800日圓　容量：CD-ROM　記憶：1BLOCK

MAO CHILLING

VITRIFY FAN

■被擋了便糟糕！

SOLID HEART

■轉身！

■有如萬箭穿心一樣~~！

SUPER BLOW 超必殺技
VITRIFY FAN

雖然不是投技，但若不是緊貼敵人是不能命中的。如能全數命中，威力倒是相當可觀！

CRITICAL BLOW 一擊必殺技
SOLID HEART

指令投技，有效距離短，但因不會被擋，某程度上來説比較易用。

岩瀨 圭

SUPER BLOW 超必殺技
一宮流奧義 零・極

必殺技「零」的強化版(昇×烈破？！)，但如被擋了便……

CRITICAL BLOW 一擊必殺技
一宮流秘奧義 焰

無論氣勢和威力都超一流，但求神拜佛對手千萬不要擋……





一宮流奧義 零・極







一宮流秘奧義 焰







一宮流秘奧義 吼氣砲・絕

一宮 千秋

SUPER BLOW 超必殺技
一宮流奧義 吼氣砲・連

連續氣功波，威力不俗，如全中的話。

CRITICAL BLOW 一擊必殺技
一宮流秘奧義 吼氣砲・絕

可怕的一招，受害者全身「體液」將被扯出體外！





一宮流奧義 吼氣砲・連

BOBBY LOGGINS

SUPER BLOW 超必殺技
THOUSAND SLASH

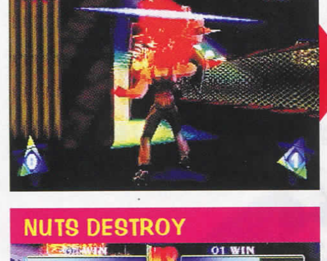
必殺技「KEEN SLASH」的強化版。

CRITICAL BLOW 一擊必殺技
SOUTHERN CROSS END

將對手打上半空像釘十字架般，然後劃出十字的血腥技

THOUSAND SLASH







SOUTHERN CROSS END

MARRY PHILLIPS

SUPER BLOW 超必殺技
LUNA BLADE SLICER

擊出半月形飛行道具，HIT數和威力高。

CRITICAL BLOW 一擊必殺技
FULL MOON RAID

若被擋了便會立即收招，不能用來削減對手體力。

LUNA BLADE SLICER





FULL MOON REIDO

NEIL MCDANIEL

SUPER BLOW 超必殺技
NUTS DESTROY

頭鎚突進技。

CRITICAL BLOW 一擊必殺技
VIOLENT · OGRE

連環必殺重拳攻擊（醉拳？）


NUTS DESTROY




VIOLENT · OGRE

MARK STANFORD

SUPER BLOW 超必殺技
DANCE WITH ME

指令投技，精神損害較實際損害大。

CRITICAL BLOW 一擊必殺技
DANCING HERO

指令投技，佛山無影腳！？

DANCE WITH ME





DANCING HERO

BERSERKER

SUPER BLOW 超必殺技
MONOEYE BLASTER

由單眼發射的強力光線砲。

CRITICAL BLOW 一擊必殺技
DEATH VACUUM

奪命吸塵機！果然是可怕的家務機械人(？)！


MONOEYE BLASTER





DEATH VACUUM



REYMOND NORMAN

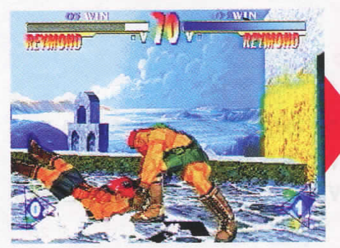
SUPER BLOW 超必殺技
BOOSTED KNUCKLE

重拳突進技。

CRITICAL BLOW 一擊必殺技
TYPHOON SLAM

超強力指令投技，有效距離、氣勢一流！


BOOSTED KNUCKLE





TYPHOON SLAM



FRONT MISSION ALTERNATIVE



非洲最前線第一回

這隊SINSEMIA小隊是在非洲各地動亂中為EC擔當"操作"角色的傭兵部隊；他們的工作是為EC在非洲上取得主導權和有利戰況，從事各種作戰任務，而今次他們的任務，就是要令ZAINGO(前譯札伊爾)不能取得優勢，好使EC能坐享其成……

而這個小隊是以一名外號TOP的女性為首，加上兩名男子組成的特殊小隊；他們是純粹為快樂而驅馳於戰場之上，搭乘的WAW是私有的；而傳統惡黨般的外貌加上高超的技術使他們成為令人聞風喪膽的一群。

CODE NAME：BUDS
愛機：DATURA改 DISCOLOR

有着稀奇古怪的外貌，人稱"死神"BUDS的波蘭系美國人。他是小隊中的機械士，隊中WAW的改造和調整皆出自他手。在戰場上驅馳着特殊攻擊專用WAW將敵人屠殺的就是他的工作和興趣。

FRONT MISSION ALTERNATIVE

在遼闊的非洲大陸上正烽煙四起！

製造商：SQUARE　發售日：發售日未定
記憶：BLOCK數未定　售價：價格未定



SLG　MEM　PlayStation

CODE NAME：TOP
愛機：ATROPA改 BELLADONNA

擔當SINSEMIA小隊隊長的德國系女性，除此之外年齡、真名和個人資料一概不詳。外觀給予人「女王大人」(？！)般的印象。她的專用機屬於高機動專用型，在戰場之上常以眩目的高速擾亂CA軍。

CODE NAME：LEAF
愛機：DATURA改 CHLORANTA

憑籍嗜血與殘暴的戰鬥風格而得到"狂犬"異名的德國裔澳洲人。從外觀就可猜到他並非理性類型，在戰鬥時亦是擔任前鋒，隻身衝入敵陣狠狠殺敵的莽漢。而他的愛機亦順理成章為強襲專用機。

陷入分裂局面的非洲大陸 2034年局勢圖

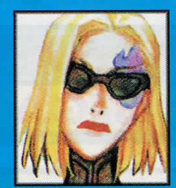
(有關資料請參閱第52期遊戲誌)

EC（EC經濟協力圈）→EC軍

對恐怖份子，游擊隊戰特殊部隊

SINSEMIA小隊


LEAF


TOP


BUDS

ZAINGO獨立政府


LEADERZAIAS


BARI


ANDOR


MINGOS

EA（東非共同體）

CA（中非共同體）資源

GUINEANA（傑拿灣諸國共同體）→傑拿統合體

SAUS（南非連合）

WA（西非共同體）

OCU

OCU陸防軍

獨立機動攻擊中隊

司令官


伊迪

支援部隊

赫美莉

獨立機動攻擊小隊1


亞魯


布魯士

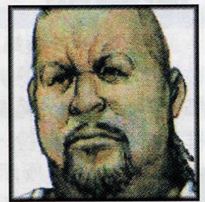
達爾



獨立機動攻擊小隊2



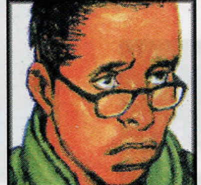
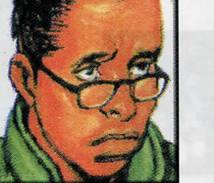
RIKIN


ONOSAI


BENISADO

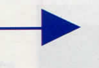


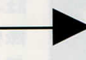
獨立機動攻擊小隊3



RAITSU


BASTANAK


MAGUNATSON


要求協力


協力


對立



怒・首領蜂

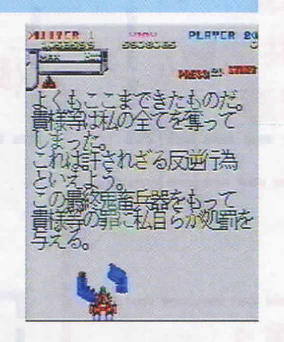
歡迎蒞臨《怒・首領蜂》的射擊藝術空間。如閣下想參觀我方各類軍事武器演習，請看47期；想了解系統與操作，請看53期；想於街機版ARCADE MODE一睹最終鬼畜兵器「火蜂」的風采，領略一下究極之避彈藝術真諦，請看下文自有分曉。

SLG
製造商：ATLUS
發售日：9月18日
價格：5800日圓
2P MEM
SEGA SATURN

THE ART OF SHOOTING（PERFECT EDITION）

2周目條件

當單打一局爆機完成遊戲，符合條件順利進入2周目，並再次完成遊戲，才有資格得見「火蜂」。有本事的話不妨向以下條件挑戰一下：



(A.) 自機被擊落數目不能大於2

(B.) 最大HIT數

TYPE-A～270 HIT以上

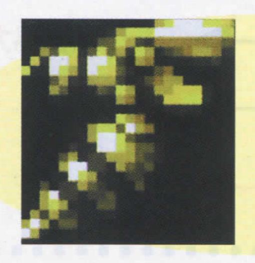
TYPE-B～300 HIT以上

TYPE-C～330 HIT以上

(C.) 爆機時分數達50,000,000點以上



(D.)「蜂ITEM PERFECT」NO MISS達4回以上

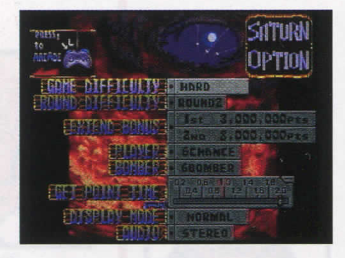


註：「蜂ITEM PERFECT」條件是將每關出現的1至13個「蜂ITEM」全數取得便成（在過關時會出現「NO MISS」字樣）。

你做得到嗎？

以上ARCADE MODE的條件似乎過份苛刻了，不要緊，SATURN MODE可以助你一償心願。皆因此模式可以無視以上條件，更可在標題及CONTINUE畫面按「R」增加CREDIT，讓普羅機迷都可以領略到「THE ART OF SHOOTING」的偉大。留意SATURN MODE的頭一版是原創STAGE，街機並無出現。而SCORE ATTACK模式則是一局遊戲NO CONTINUE無續關，純綷鬥高分。GAME OVER後會有PASSWORD出現，是用來……先賣個關子，請自行發掘。





衝擊的「判定」

在《怒・首領蜂》中，自機被擊落的「判定」是非常之細，細得難以想像。範圍是被**紅色**框著的駕駛艙部份，所以如圖所示的高難度技巧，你都可以做得到。在「飛彈四散」、「彈如雨下」的場面下助你逃出生天。









各版BOSS「招式」大公開

STAGE 0

STAGE 1

STAGE 2

STAGE 3

STAGE 4

STAGE 5

STAGE 6

最終鬼畜兵器「火蜂」

真・最終鬼畜兵器「火蜂」



實況 WORLD SOCCER 3 N64的世界大戰

全世界36隊國家隊一決高下，英格蘭、德國、巴西等等各國代表隊，一同爭奪N64世界杯殊榮。只可惜獨欠中國，實在是足球遊戲的一大遺憾。閒話休提，現在就為大家介紹《實況WORLD SOCCER 3》的吸引之處。LET 'S GO！

SOC 製造商：KONAMI 發售日：9月18日
價格：7500日圓
MPLY MEM NINTENDO 64







世界賽、「殘局」、大挑戰

賽事共分為單場比試、INTERNATIONAL CUP（先由分組外圍賽直到16強淘汰賽，再向錦標邁進）及WORLD CUP（世界杯聯賽，共70場賽事）三項。

而選手作成數目亦有大增，由32款升至64款，各國人種黑白都有，選擇更多。

在《實況WORLD SOCCER 3》亦承襲了以往KONAMI足球遊戲一貫傳統，都會有的各大世界賽「殘局」大觀。誠意推介SCENARIO 14「荷蘭VS英格蘭」，下半場2:04，比數1-4，非常具挑戰性。





球員好反應

在今次《實況WORLD SOCCER 3》中，的而且確比前作《實況J-LEAGUE PERFECT STRIKER》有更大改進。例如在與電腦對戰時，敵方球員的反應明顯較以前「醒目」，不論走位或進攻，同樣有進步。而經常使用來對付電腦的ONE-TWO萬能戰法，現在恐怕不行了。

簡單而言，如果想從電腦控制的球員腳下取得控球權的話，就只好靠球員的個人技術來應付了。





龍門好機警

新作中，龍門的表現亦「聰明」了許多，以前就算將難度調較至LEVEL 5，守門員依然會無故出迎或無故發呆，只可惜此情已經不復再了。新設定的守門員經已得到改善，尤以「一對一」對戰最為明顯。自問有技術之士都應該試一試。





作戰陣式好 UP DATE

不需再為隊伍的作戰陣式而煩惱了，皆因所有國家隊的預設陣式、球員及戰術特徵，都是根據各國的最新資料編成，絕不落伍。雖然球員名稱全是假名，但一看其「真身」就一目了然。各國隊伍實力差距不一，但都非常真實。





球技研究坊



進攻篇

衝刺（DUSH）



▽	TYPE 1
B	TYPE 2
◁	TYPE 3

短傳



A	TYPE 1
A	TYPE 2
▽	TYPE 3

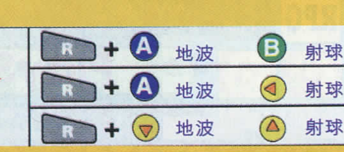
傳向空位



△	TYPE 1
△	TYPE 2
B	TYPE 3

任意傳球



R + A 地波	B 射球	◁ 高波	TYPE 1
R + A 地波	◁ 射球	▽ 高波	TYPE 2
R + ▽ 地波	△ 射球	▷ 高波	TYPE 3

假動作



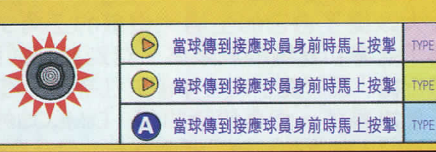

▽ 連按兩次	TYPE 1
B 連按兩次	TYPE 2
◁ 連按兩次	TYPE 3

假射球




▽ 輕按一下	TYPE 1
B 輕按一下	TYPE 2
◁ 輕按一下	TYPE 3

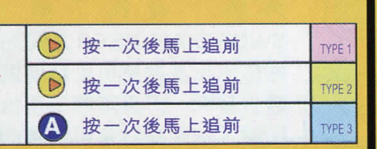
撞牆式傳球（空中）

▷ 當球傳到接應球員身前時馬上按掣	TYPE 1
▷ 當球傳到接應球員身前時馬上按掣	TYPE 2
A 當球傳到接應球員身前時馬上按掣	TYPE 3

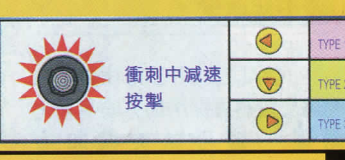
撞牆式傳球（對地）





▷ 按一次後馬上追前	TYPE 1
▷ 按一次後馬上追前	TYPE 2
A 按一次後馬上追前	TYPE 3

腳踝傳球

◁	TYPE 1
▽	TYPE 2
▷	TYPE 3



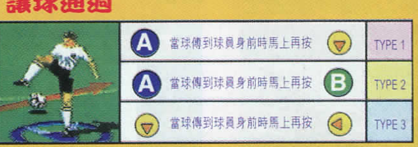
急速迴轉




TYPE 1
TYPE 2
TYPE 3



讓球通過



A 當球傳到球員身前時馬上再按 ▽	TYPE 1
A 當球傳到球員身前時馬上再按 B	TYPE 2
▽ 當球傳到球員身前時馬上再按 ◁	TYPE 3

挑波

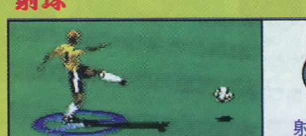


◁	TYPE 1
▽	TYPE 2
▷	TYPE 3



射球篇

射球





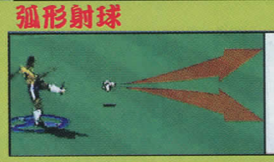
B	TYPE 1
◁	TYPE 2
△	TYPE 3

笠射




B	TYPE 1
◁	TYPE 2
△	TYPE 3

弧形射球


TYPE 1
TYPE 2
TYPE 3

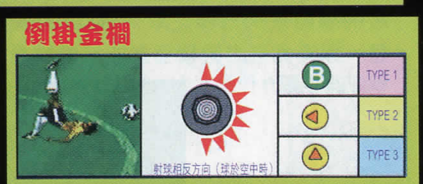


頭槌



B	TYPE 1
◁	TYPE 2
△	TYPE 3

倒掛金鈎



B	TYPE 1
◁	TYPE 2
△	TYPE 3

大腳解圍及傳中球



◁	TYPE 1
▽	TYPE 2
▷	TYPE 3

守備篇

搶球



A	TYPE 1
A	TYPE 2
▽	TYPE 3

鏟球



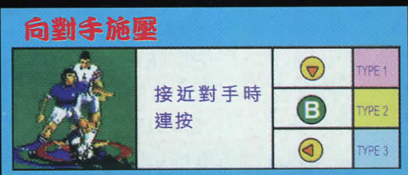
◁	TYPE 1
▽	TYPE 2
▷	TYPE 3

推撞搶球




B + A 或	B + ◁	TYPE 1
◁ + A 或	◁ + ▽	TYPE 2
△ + ▽ 或	△ + ▷	TYPE 3

向對手施壓



▽	TYPE 1
B	TYPE 2
◁	TYPE 3

新GAME



命運掌握在你手

RPG 製造商：NAMCO 售價：未定 發售日期：97年12月發售予定 記憶：未定

MEM  PlayStation

被稱爲「晶體」的物質，據説能產生出超自然現象的不可思議力量「晶力」，在遙遠的未來人類利用這種力量大大改變了自己的生活。遊戲的主角STAHN AILERON爲了名譽和冒險的刺激感，話別自己的故鄉。他潛入了航行機「飛行龍」內，準備前往帝國的首都。機緣巧合之下他成爲了一把會説話的劍，DIMLOS的主人。DIMLOS所説的「神之眼」和「空中都市」是什麼呢？STAHN的命運由此改變。

《TALES OF DESTINY》的開場片段將會採用動感的電影化處理，這可以從體驗版（PREVIEW EDITION）的OP MOVIE分鏡素描畫中看出來。值得一提的是人設係由いのまたむつみ擔當，她曾以「宇宙皇子」和「風之大陸」的人設原案而一舉成名。開場的主題曲則由人氣樂隊「DEEN」主唱，樂隊的成員包括有KEY • KOJI YAMANE，G • SHINJI TAGAWA，VO • SHUICHI IKEMORI和DR • NAOKI UZUMOTO。主題歌的曲調恰好反映出這個一如幻想劇的遊戲世

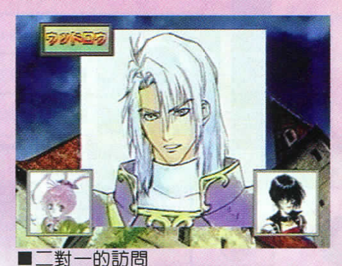


SWORDIAN USER 大訪問

體驗版另提供一項「角色採訪」以供選擇。在這模式中五名SWORDIAN USER是被採訪的對象，每名SWORDIAN USER都要接受某一名甚至兩名予設的角色發問問題。玩者就扮演訪問的角色，從而了解五位SWORDIAN USER之間的相互關係。玩者雖然可以隨便選擇問題去發問，不過若問了不恰當的問題，這段採訪會可能被即時中段的。



■CHARACTER INTERVIEW



■二對一的訪問



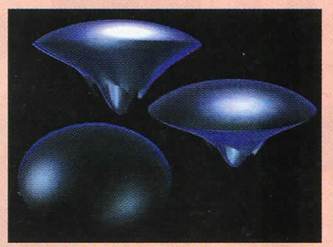
■可有見過PHILIA除下眼鏡的樣子

《TALES OF DESTINY》內的獨有名詞

飛行龍LUMINA-DRACONIS：飛行龍全長與翼長均可達一百米，身高亦達六十米。巡航速度為M0.45，最高速是M0.8。跟空中都市的推動能源裝置一樣，飛行龍的體內亦存在同等的晶體。由於飛行龍的使用受到嚴格的監管，一般人要使用飛行龍可説是不可能。王國的飛行龍不是用在接載貴賓用途，就是用於運送貨物。



晶體LENS：從天地戰爭以前所墮落於地面的慧星核內所抽取的能量結晶，經過一定規格的啄磨後，即成為晶體。晶體的分級計有6CM級、1M級、6M級三等。晶體通常汎指6CM級的晶體。6M級的晶體被稱為神之眼，1M級的晶體則算是大晶體。原本光之力曾棲宿於能量的結晶內，古代的人稱此為「晶力」。



SWORDIAN：亦即具有知能的劍。劍身護手處鑲有晶體，利用晶力可發動晶術攻擊。具有人格、有智慧、會説話、可成長。雖然如此，它們本身是不會動的！約在千年前的天地戰爭中，六柄SWORDIAN曾被創造出來，其中一柄於最終決戰中受到損毀。其他五柄暫時還是不知所蹤…。

劍名	性別	屬性	主人性格
DIMLOS	男	火	STAHN熱血男子漢型，遇到任何事都挺身而出
ATWIGHT	女	水	RUTEE 理性冷靜，具有回復體力的能力
CHALTIER	男	大地	LION 輕量細劍身。戰鬥力雖高，卻是個懦夫
IGTENOS	男	風	WOODROW沉默寡言的虛無主義者。最討厭熱血、努力一類説話
CLEMENTE	男	雷	PHILIA溫厚很得人心，是一眾 SWORDIAN 的領袖





意味未明的名詞



■暗黑空都DYCRAFT



■地殼破碎兵器BERGLANDT



■RADISRO


■神之眼THE EYE OF THE DEITY

主要登場人物



STAHN AILERON、19歲（配音：關智一）

討厭生活於與外界隔絕的農鄉，而從土生土長的故鄉村落中出走。受到祖父的勇武事跡所影響，為了獲得名譽而向着星加道王國出發。具永遠向前永不停步的積極性格，愛抱打不平對歪理沒有好感。

PHILIA PHILIS、19歲（配音：井上喜久子）

追隨大司祭高尼巴姆的修行者，關於遺跡和歷史兩方面都有很高深的造詣，是古代文明的研究者。她的眼鏡付有探測敵方能力的機能。舉止優雅沉靜的少女，其實是位極度潔癖症患者，遇着難耐的狀況說不定會哇一聲哭出來哩！。



LION MAGNUS、16歲（配音：綠川光）

本名是艾米尼奧，自幼便學習劍術，由於身形矮小的關係對笨重的武器不甚得意。年紀輕輕便成為星加道國王愛將的天才SWORDIAN MASTER。雖是國王的近身侍從，但決不會在別人面前暴露自己的心，性格高傲冷漠。究竟他隱藏着什麼使命呢？



CHELSEA TONE、14歲（配音：渡邊菜生子）

WOODROW的師父之孫女，具備使用弓箭的資質，對WOODROW像兄長一樣仰慕。擁有跟大自然說話的能力，偶然會說出大人才會說的話，總之是語不驚人死不休那一類。是極嚴重的方向白痴，經常變成一隻迷途小羔羊。



RUTEE KARTRET、18歲（配音：今井由香）



少女的寶物獵人兼旅行探險家。運用本身的劍術加上ATWIGHT的魔力賺取賞金。相信世上所有東西都可用金錢買到的守財奴，偶然也會給ATWIGHT臭罵。其實她本人亦有遠大的理想。

WOODROW KELVIN、23歲（配音：速水獎）

這位身形高佻的美形男仕就是芬達利亞王國的第一王子。雖然身為王位繼承人，但受到國王的鼓勵，便開始了自由奔放的旅程。他所受的英才教育使他成為一位有廣闊視野、見識廣博而溫文的紳士。論弓箭的技倆無人能出其右。



MARY AGENT、24歲（配音：天野由梨）

為了尋回失去的記憶而開始她的旅程。擁有強健的體格與爐火純清的劍術。因記憶喪失而變得沉默，但一上戰場後就會變得非常饒舌（不知是否和她以往的記憶有關）。



MIGHTY KONGMAN、39歲（配音：玄田哲章）

曾是無敵CHAMPION的大隻佬格鬥家，機緣巧合之下加入了主角一夥人。憑其龐大的身軀不使用任何武器、防具。雖然肌肉結實，對魔法攻擊卻是其弱無比。可能是與他長居於王者之位有關，他有點口不擇言，為人帶點高傲。在自己的地頭內算是很受歡迎。




■召喚拿住針筒的護士姐姐，為全體隊員回復體力

亞露露 再次魔法大冒險 魔導物語

不知各位有沒有聽過《PUYO PUYO》這個遊戲系列呢？這系列在日本可謂大受歡迎，而在SATURN主機上亦曾推出過《PUYO PUYO 通2》和《PUYO PUYO SUN》兩個遊戲的街機移植版。今次要介紹的《魔導物語》並非方塊或原祖式立體迷宮遊戲，而採用正統的RPG形式，相信一向有玩開《PUYO PUYO》的朋友一定會喜歡。

RPG　製造商：COMPILE　發售日期：今年冬季予定
售價：5800日元
MEM　SEGA SATURN

三位基本人物



■亞露露（ARLE WADJA）：《PUYO PUYO》的招牌女主角，人見人愛很得身邊男仕的歡心。活潑的她經常會爆出有趣的笑料



■露露（RULUE）：比亞露露更有成熟女人味的角色，平常好像跟亞露露過不去似的，但今次不知為了什麼原因會和她攜手合作



■薛祖（SCHEZO WEGEY）：闇之魔導師亦是闇之魔法劍士，今集換了新裝上陣，顯得更為有型了

旁枝角色檢閱



小女巫：性格上頗為正直，不過身為自尊心很高的魔女一族，本身就有點任性。在某方面認定亞露露是其競爭對手，可能因為撒旦先生和薛祖都對亞露露有意思，才招致小女巫的嫉妬。

牛頭人身怪（MINOTAUR）：露露的下僕牛男。他那種對露露的忠心程度簡直可以用牛隻奉主的忠馴來作比擬。今集由於露露會加入亞露露的隊伍，不過牛男會不會追隨其後還是未知之數。

MINOTAUR

撒旦先生：當然是魔界的王子啦！對寶石獸（亞露露的寵物）的擁有慾、以及想立亞露露為妃的夢想可說是他人生中最大的理想。他突如其來的異想天開，會不措運用強大的魔法力來實踐，不少大事件都由此而起。在《PUYO PUYO SUN》中，他就因為想過一個炎炎夏日，跟一班泳衣美女朝夕相對而大大增強太陽伯伯的能量，搞出很多麻煩事。

*所有畫面均為開發中版本

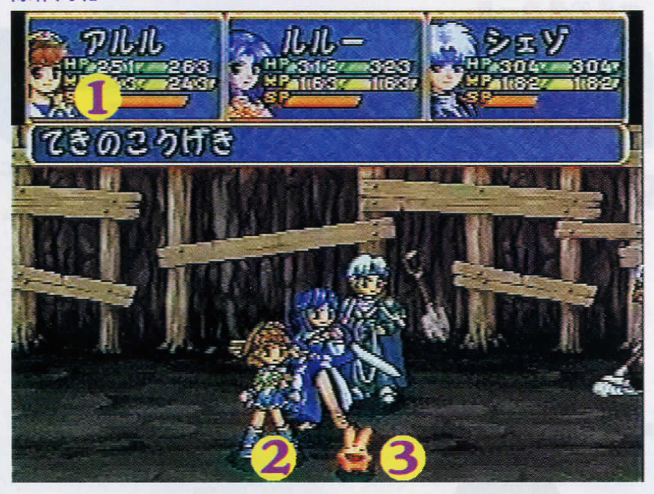


戰鬥畫面大解說（未完成）

1)圖中的HP、MP相信不用多解釋了，不過第三條SP BAR代表什麼呢？是不是好像格鬥遊戲中的「必殺技能量棒」一樣原理呢？仰或是「怒氣棒」呢？會不會使出「春獄殺」呢？

2)三位主角究竟能使出什麼招式呢？已知薛祖善於用劍攻擊，而亞露露和露露都會使出魔法攻擊，但有沒有特殊技倆如合體攻擊之類呢？期待今後的續報。

3)亞露露的寵物寶石獸（カーバンクル，溺稱カーくん）伴隨左右：大家都知道寶石獸額上的寶石能發出光線，那麼牠會不會作出援助攻擊呢？仰或只是裝飾品，像《LUNAR》中的拿路一像不起實際作用呢？



遊戲特點

為了顧及年紀較小的玩者，遊戲系統採用了很正統的指令形式，當然在遊戲出街時可能會有什麼新意思也説不定。基本指令如戰鬥、魔導、道具、逃走都有落齊。魔導最少有分回復和攻擊兩大類，如此一來就算玩者見到什麼古靈精怪的魔法名稱，只要它可以在攻擊（或回復）魔導欄內找到，大概都明白到魔法的用途。這樣簡單的設計，即使是小朋友也很容易上手。

根據遊戲的開發監督松岡毅所説，玩者對一個遊戲的耐性很大程度取決於本身的LOADING時間。《魔導物語》的目標是要做到最長一秒，最短零點一秒的LOADING時間。為了做出這種「不需等待」的效果，在戰鬥完結時，電腦是需要在LEVEL UP和確認得手道具的期間，進行讀取DATA進記憶體內的操作。

現在的趨勢是，巨大的首腦級敵角色在每一個RPG中都不可或缺，這個遊戲也不能例如。因為是RPG的關係，如果《魔導物語》仍只沿用以往《PUYO PUYO》系列所出現過的角色，相信大家都會不滿吧？不過各位不必擔心，《魔導物語》的新設計角色也不少，尤其是敵角方面。

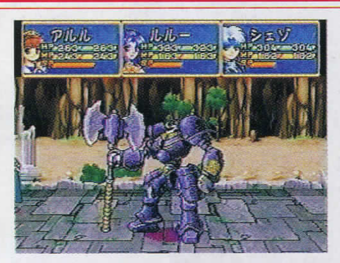
《PUYO PUYO》系列原本是一款方塊遊戲，基本上是四粒同色PUYO相連即可自動消去，這類遊戲其實就是做就難解迷題的絕佳材料。在《魔導物語》中，估計會有不少地方會利用這種題材來揍成要解迷的部分。

另外若遊戲的開發進度理想的話，《魔導物語》中是會加入不少贈品遊戲，例如射擊一類。不過詳細情況不到最後階段大家也不會知道結果的。


■俯瞰式的地圖移動畫面，很令人懷念的一類


■亞露露與撒旦先生獨處一室，為何會有那麼多寶石獸做「電燈膽」？


■設法令它們變成同色


■巨大的藍鎧甲武士，沒有兩畫面的大戰場是不能表達他的霸氣


■三名遲鈍的敵人雖然受到薛祖的劍擊，仍穩如泰山絲毫不動


■自己的對手可能是一隊軍隊


■等待時間幾乎等於零



勇者拉古勒斯（ラグナス・ビシャシ）：正直而充滿正義感的典型勇者。他有一種能一時變成青年，一時變成小孩的特異體質，關於這種體質的詳細解釋還是有如謎一樣含糊，其中一説是他中了強力的毒咒引致特異功能云云…。變成小孩後的勇者真是弱得可以，希望他不要因此而出醜就好了。





THE GRANSTREAM SAGA

PlayStation的全立體本格派ARPG

記載關於這個世界終始的事實之全能的書在這世上只此一本。書內所描述的所有事象均不會被記事者的意志所左右，只是名為「時間」的巨頁會一字一句地見証書中記錄的史實。然而那個故事到何時才會完結？沒有人會知道這個問題的答案…然後，那個世界完結了…恰似一本己經讀完的書…但是在業被合上了的書內，存在着復蘇中的「魔」，開始增殖並蠶食那個世界的最後一頁…



故事概要

經過一百年前的魔導大戰之後，大陸被洪水所淹沒…生還者們只可在殘存的四塊浮遊大陸上棲身。四塊浮遊大陸的浮力是由賢者們所操縱的天空之塔艾亞尼姆「エアリム」所給予的，不過自數年前賢者們的神秘失蹤那天起，大陸板塊即開始陸續下沉，世界開始續漸步入滅亡之道…居於其中一塊浮遊大陸，斯芙（シルフ）的一位青年田田田田，自從遇到某一件意外後，即獲得了手鐲中的水晶西潘達（セプター）之力量。為了再次給予大陸浮升的力量，為了追尋賢者女兒亞茜亞（アーシア）的蹤跡，リューン決定開始其「屈蛇」冒險的旅程。在他所乘搭的船上，他遇見了空賊中的一點紅拉露美（ラルミィ）和精靈獸卡洛（キャロック）。得到她們的協力，一行人終於成功潛入之一艘魔空戰艦中，幾經艱苦最後才救出了亞茜亞，但是他們的代價是捲入了空賊和帝國軍的賢者之寶珠爭奪戰，他們看來已經走投無路了…。在最危急的關頭下，幸得有船長早有安排和卡洛的特殊能力之助，一行人才能成功脱險並降落於斯芙的其中一條村莊，阿龍拿（アローナ）…。

人物介紹



■リューン：好奇心旺盛的年青人，究極魔導器西潘達的繼承者



■亞茜亞：思慮深重，內心和善的少女。風之大陸斯芙的賢者，索拉（ゾラ）之女



■拉露美：行動派的活潑少女。空賊之首史力薩（スレイザー）之妹



■卡洛：精靈獸最後的遺裔，經常給予リューン行動上的幫助

四精靈寶珠



■火之寶珠



■風之寶珠



■大地之寶珠



■水之寶珠

魔法塔艾亞尼姆

基本資料：全高五十米，直徑十五米

艾亞尼姆是過去為了蓄積、管理精靈同盟軍的魔法力量而在戰時建成的魔法控制塔。在此塔未建成之時四賢者便將它改造為拯救人類用的裝置並令它升起。它的操作是基於賢者們的擬似人格所定下之約規。形式上的設定是這樣的：發動四精靈寶珠即可向所定下的大陸進發；與賢者有血緣關係的人要是唱出精靈之歌即可賜與大陸浮升之力。任何人只要集齊四粒寶珠就可從成為艾亞尼姆的新主人，他有資格乘着艾亞尼姆穿梭於大陸之間作高速移動。





《THE GRANSTREAM SAGA》的特色

全遊戲，無論是戰鬥場境、迷宮中以至村內的每一角落，都運用全立體多邊形去構成，玩者可以隨便改變自己的視點。由於是「真實」的立體空間，遊戲和人物的動作應該再沒有死角的TIMING了。（例如看不到村內某間屋的背後）

另外每個角色的動作都由六十分之一格的FRAME的立體圖像來處理，務求做出流暢的表現。以動作式的RPG來說，主角與敵人的戰鬥可說是REAL TIME BATTLE，從與怪獸遭遇的一刻至進入戰鬥場境那段幾乎可說沒有切替時間。

所謂RPG的核心，「解迷要素」在此當然也是不可或缺的一項。不過若果閣下是動作迷而想跟不同對手交手的話，相信這遊戲將會是個不錯的選擇。

遊戲系統介紹

基本的操作方法如下：

L1	畫面左回轉
R1	畫面右回轉
△	COMMAND MODE
○	攻擊、決定
×	舉盾防禦、取消
□	使用魔法

和其他RPG的進行無異，玩者要控制角色在村莊、城鎮內打探情報，完成EVENT，在迷宮中打倒敵人⋯。（癈話）玩者不妨善用L1鍵與R1鍵轉換視點看看有沒有什麼東西隱藏在不顯眼處。跟重要角色說話時可能會見到他的大頭相，或者見電腦自動將VIEW ZOOM埋去的時候就要更加留心視窗的訊息了。

遊戲中分別有兩種計算生命值的單位，即是HP和LP，當現時的HP跌至零時，角色的LP就會扣一格，HP和LP都變成零之時就是該角死亡之時。MP是計算魔法力的單位，MP值的右方是現時裝備中魔法的ICON，按□即可立刻使出那種魔法。畫面右上角的圖樣就是羅盤。

武器的裝備除了應要考慮改變的攻防力外，亦要考慮揮動武器的速度，同級的武器笨重的一方雖然攻擊力大但揮動的頻度較小。遇上速度低的敵人，可以用較笨重的武器，趁敵方的硬直時間給他來個致命一擊；但遇上速度高的敵人最好先換上較輕便的武器。揮動武器的動作有分連續砍劈、刺、橫斬等等，配合方向鍵和攻擊掣作出不同技巧，另外也有一種類似DASH的操作可以做緊急回避。要留意敵方也會使出必殺技！



■進入商店的過程也很流暢，不用等LOADING



■遇上敵方的偷襲！！



■戰鬥中電腦也會自動改變適合的視點，有如打格鬥遊戲一樣~~



■在迷宮中見到的敵人要玩者「主動」接觸才會發生戰鬥，要不要跟敵方過招真是悉隨尊便



■對付首腦級的魔法師時要拉近距離，運用障礙物的死角位有時可避開他的魔法攻擊



■交代劇情的EVENT場面



■可以隨意將畫面作左右回轉



■營造出的氣氛不差



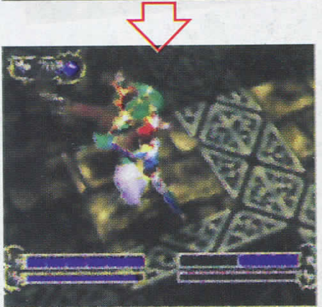
■避過這招後就可以衝前用連續技



■右方綠色的設施可以給玩者SAVE；左方紅色的設施可以給玩者瞬間回村







■且看主角這招衝前技連環圖鑑，一招可以削去敵方整條HP能源BAR

魔法學園生活開始

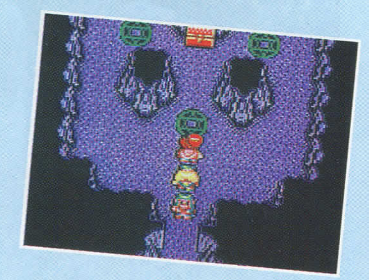






RPG 製造商：STUDIO ALEX　發售日期：11月13日發售予定
售價：6800日圓
MEM SEGA SATURN

大家有否記得曾在MCD和SS主機上推出的RPG《LUNAR SLIVER STAR STORY》，該遊戲在劇情和編曲方面都寫得十分出色，其動畫在SATURN主機上更有優良的表現。《LUNAR SLIVER STAR STORY》的舞台イェン島，正好也是《魔法學園LUNAR》的舞台。此遊戲曾於1995年推出過GAME GEAR版，當時由GAME ARTS和STUDIO ALEX合作製成。



■GG《LUNAR散步する學園》的畫面



魔法和實戰

若以為本遊戲跟其他RPG一樣，只要能升級即可自動學會魔法，就大錯特錯了。在《魔法學園LUNAR》的世界中，升級後是要返回學校向老師求教魔法的，老師的威力真不可小覷，大家快學會尊師重道吧！本作最大的賣點可謂戰鬥場境，特別是合體魔法，最多可供六名隊員同時使用，加上會有陣式配合，與單體角色發動的魔法在威力上可謂差天共地。此外還有給不善於魔法的角色使用之必殺技，詳情請留意以後的公佈。



■招式的設定頗為周密



■艾利與BLADE的合體魔法



■BLADE的必殺技



■艾利與雲的合體魔法

在這個於水面上浮動的島上，歡迎來到魔法學園

故事的主人翁艾利，和自小相識的莉娜，原本在布魯古島過着簡樸的生活。某天她們收到由魔法學園送來的邀請書，二人便懷着興奮的心情出發往イェン的魔法學園準備入學。經過一週間的行程後她們終於來到魔法學園，在此二人遇到同期入學的獸人族西莉亞，更遇到喜歡惡作劇的搗蛋鬼。三人跟校長先生打過招呼後便要自行尋找老師了…咦？不是找課室嗎？

從此，艾利她們等人三年的學園生活便開始了。故事劇情是以「章」計算的，務求做到電視連續劇的感覺，全部共有十二集。遊戲並非以「解救世界的危機」此等偉大的目的為大前題，而是以解決在這個和平的魔法學園內所發生的各項瑣事為主線…期待艾利的活躍演出！

人物介紹

艾利（エリー）

本來住於邊境開拓村的十三歲少女。擁有炎之魔法和飛天的能力。與自小相識的朋友莉娜一起來到イエン之魔法學園入學。為人胸襟廣闊不計較小事。



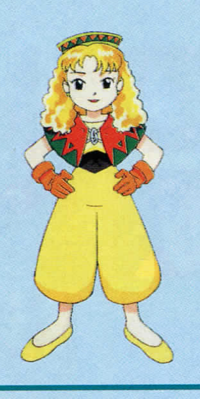
■平時的艾利



■穿上飛行裝的艾利

莉娜（レナ）

自幼跟艾利相當要好的十三歲少女。會使用冶療魔法。在村內是最大食的少女，又喜歡理人閒事。她為人活潑兼且好奇心旺盛，不過卻有點介意自己矮小的身形。有此性格的她順理成章變成「茶煲」MAKER。



西莉亞（セニア）

獸人族族長的女兒，十四歲。擅長電擊魔法。跟艾利和莉娜二人同期入學。男仔頭的性格，說話用辭粗粗魯魯，不過其實她是…。



雲（ウィン）

十四歲的少年，艾利等人的後輩。雖然本身是位魔法天才，但是他很容易陷於懊惱的境地，為人優柔寡斷。因為這種性格才經常令莉娜發怒。



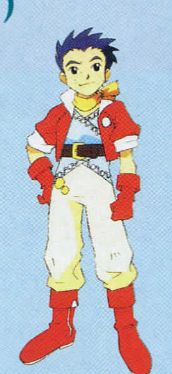
BLADE

在魔法劍老師，伊雅索（イアソ）的道場內修行的十五歲少年。憑自己的毅力，向着真正男兒這個目標邁進，醉心於劍術的修行。崇拜伊雅索老師，不多不少有點蔑視女性的傾向。



阿志（アンチ）

十三歲的少年，新入學男生們的領袖。與「馬仔」RICK一同入學於魔法學園。為人自信自滿誓不認輸，做事有點兒亂來，不過他的實力就認真麻麻。



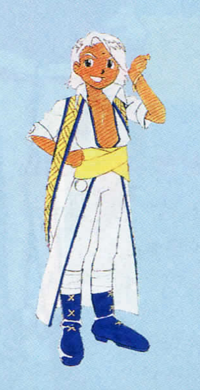
RICK

十三歲的少年，認阿志為「大佬」。跟阿志在同一條村長大，跟着阿志到魔法學園入學。當阿志係神咁拜，對他忠心不二、死而後已、完全信任。



COOL

跟阿志、RICK是同一類，形成「學園惡勢力三人組」。性好做惡作劇，調戲女孩子是他的絕技。



曼菲斯（メンフィス）

屬於傳說中巨大的魔族，讓惡魔城ディー復活，使イエン島成為魔族狙擊的目標。企圖利用イエン之力，令惡魔城ディー變得更加強大。他的過去充滿難解的謎團。



芭露亞（バルア）

魔族的女性，被イエン島上的不思議力量所吸引。看中了傳說的魔城ディー，並跟曼菲斯攜手合作。擁有操縱人類思想以達成自己目的的力量，別名人偶使。



最後一提，《魔法學園LUNAR》的初回限定版會附送世嘉的公式TRADING CARD。另外遊戲中會隨時加插大量高質素動畫。

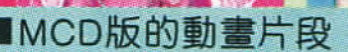


LUNAR ETERNAL BLUE
永遠的藍色

《ETERNAL BLUE》乃係曾在SATURN主機上發售的遊戲《LUNAR》的續編，本身亦是MCD同名遊戲的移植版本。當時係由GAME ARTS與STUDIO ALEX合作，並於1994推出市面。據知此GAME在香港的貨源奇缺，一隻MCD遊戲在當時標價五百元以上算是比較少見…説回遊戲，前作的大奸角卡尼奧也會登場；而人設則由窪岡俊之負責。

RPG　製造商：ESP　發售日期：未定
售價：未定
MEM　SEGA SATURN




■MCD版的動畫片段



■MCD版的戰鬥畫面

與MCD版本的變更點

劇情方面：基於MCD版劇情的完成度，大抵在這方面不會有重大的變更。不過為了表達路斯雅的魅力，劇情會有稍作修正、追加的部分。最大的修改可能是遊戲完結後的隱藏遊戲。

畫像方面：今次的動畫以採用CINEPAK的技術為主，而非連續靜態動畫。出來的效果大概會跟非MPEG版的《LUNAR》相當，令人期待的路斯雅之歌當然亦以CINEPAK技術處理。今次很有可能加入動畫的PLAYBACK功能。

系統方面：為了令玩家遊玩的時候有一種快適的感覺，戰鬥中的角色移動速度和CD的ASSESS會變得更快速。技的數量亦增多了，魔法的總數則達108種。戰鬥中的AI機能，則會盡量符合每個角色的個性。MCD版中只有三個SAVE POINT，希望今次會有所改善。

其他方面：音樂的樂曲基本上會沿用MCD那一套，但基於硬體性能的改善，音效當然會隨着UPGRADE，相信SATURN的玩家都可以自由欣賞遊戲內的音樂。《ETERNAL BLUE》亦備有多款迷你遊戲，例如狂歡節嘉年華會、祭典時玩的遊戲等。它們都可在遊戲完結後供玩者自由選玩。在MCD版本中，同一樣道具只要擁有三件即會霸佔三個空間，這樣玩者的道具欄很快就會被填滿。SATURN版的變更點就是，每一樣道具只會霸佔一個空間，每樣道具名之後都連着一個數字，這個就是所持數，如此玩者就可更加放心地到道具店買道具了。原來的MCD版的總遊玩時間大概是30-40小時，相信今次的版本應該相距不遠了。

故事概要

一棟巨大的塔在一片冰凍的雪原上屹立着，塔內一名少女正沈睡於青藍色的水晶內。但是，她勢將要從強制的永久性冬眠中甦醒過來。——另一方面，一名考古學者的孫兒，希羅，正手持地圖來到遺跡探險。旅途中他獲得了一粒美麗的寶石，高高興興的希羅即踏上回家之路。就在此時，他的前方突然出然了一艘巨大的龍汽船…。

人物介紹



路斯雅（ルーシア）配音[illegible]山智佐

由藍色的星球（地球？）來的謎之少女。少與別人接觸的經驗，在謎之遺跡，藍色之塔內跟希羅相遇，與浮於天空中藍色星體和古代傳説中的雅露狄拿（アルテナ）女神有莫大關係，是本故事的關鍵人物。

希羅（ヒイロ）配音：綠川光

本作品的主人翁。居於邊境之地，好奇心旺盛的愛冒險少年。自幼受到祖父的影響，對傳說一類東西很感興趣。十六歲便開始周遊列國的大冒險。利用風之力量來作戰，常備的回力鏢有吹起強風的能力。「技」是用劍技如飛翔劍和分身劍，所有技都重視速度和銳氣。其中包括有能令敵方一擊全滅的強勁技倆。

詩（ジーン）配音：久川綾

周遊列國的旅行舞蹈家。舞技一流，是天下第一品的艷陽少女。永遠向前看，不會向男性認輸，她的另一面卻很富有人情味。她會用其舞蹈的技巧，令敵方受到迷惑（魅惑之舞姬）或者要他看得目不轉睛（束縛之圓舞曲）。就算這種心理上的損害不能生效，也會要他受到生理上的傷害。都是以一些輔助性技倆居多。

麗美卿（レミーナ）配音：林原惠美

魔法城寨的主持人。對金錢有異常的執着心，不過其實是一位具有優越魔法才能的個性少女。炎與冰之魔法是她最得意的技倆。兩類都會是強力的攻擊魔法，例如冰之標槍、火炎風暴和灼熱之圈。因為敵方已設定了水、火一類的屬性，所以要使用魔法前先要考慮相應的屬性。另外她也會曉得大部分的攻擊輔助魔法。

路比（ルビイ）配音：西原久美子

跟希羅寸步不離的謎之生物。自稱為赤龍的後裔，但怎樣看都像背部長了對翼，能在空中飛翔的潑辣小貓吧！面對弱小的敵人可能會對他噴出火焰哩！



■路比與希羅，他們是否有着微妙的關係呢？

倫化（ロンファ）配音：置　龍太郎

在邊境之町拉巴四處遊蕩的閒人。原來是一位喜好賭博和飲酒的前任神官。外表上是一位遊手好閒的大叔（哥哥？），其實他有能力當一位優秀的神官。戰鬥中主要使用祈求和賭博之力。祈求主要是回復和吸收類的魔法。而賭博則使用賭具例如幸運輪和骰子，因為有十一種（2-12）不同效果，出招前會有什麼效果根本不會有人知道。成功的話說不定可列入所有魔法中的最強級數。



阿貴（グェン）

希羅的祖父，考古學者。為了研究謎之遺跡上的藍色之塔而搬往邊境的小屋居住。一開始會跟主角一同冒險。



■藍色迷宮的內部，那個藍色的魔法陣究竟有着什麼含義呢？





■戰鬥畫面，圖中ICON還未算是遊戲內的正式定案。不過此處背景的變化和不同的怪物大家大可先睹為快



■希羅之家。看來有點簡陋，不過似乎有完善的供水系統（可能是煤氣管或輸油管也說不定）



■店舖的招牌這樣明顯，方向白痴都識去啦！





■（可能是）迷宮中的畫面，今次和《LUNAR THE SLIVER STAR》一樣，碰上怪物才會進入戰鬥的





與奧菜惠的四天戀愛故事

想不想與日本少女偶像奧菜惠約會？好！就給你四天時間，要你親自邀約她，在約會相處過程中，將自己的優點表現出來，討她歡心，讓「小惠」對你有好感。到了最後更要向她表明心跡，看看你能否成功追求她！

SLG　MEM　SEGA SATURN

製造商：MMC PLANNING發售日：8月22日
價格：5800日圓

偶然遇上……

身處在日本的仲夏樂園「宮崎SEA GAIA」內，於OCEAN DOME中享受陽光與海灘之際，小惠就會突然出現跟你打招呼，為甚麼？原來她只是想取回毛巾而已。之後大家就攀談起來，原來彼此都非常投契。趁機你就邀請小惠作伴，一同四處遊歷，而她亦大方應承。於是一段充滿盼望的戀愛故事《戀之SUMMER FANTASY》由此揭開序幕……

「奧菜惠」小檔案

出生日期：6-8-1979
出生地點：東京都
星座：獅子座
血型：O型
身高：155 CM
體重／B/W/H：秘密！
嗜好：逛街、收集香水、聽音樂
性格：我行我素
喜歡顏色：淺淡的三原色（紅、黃、藍）、黑色
喜歡的食物：糖果、零食
討厭的食物：蕃茄
喜歡的飲品：百分百純鮮果汁、茶
討厭的飲品：炭酸健康飲品
擅長學科：英文
專長：睡覺

操作說明

「A／C」	決定
「B」	取消，畫面文字消失
「X／Z」	打開「2人之戀愛數值表」
「Y」	打開「地圖」
「START」	系統畫面顯示



戀愛進展，一目了然

每當與小惠對話，都可以在視窗內選擇不同方式去回應，答案會讓小惠對你的戀愛數值有所升降，可分為四類：
開心度（ハッピー度）
心跳度（トキメキ度）
信賴度（しんらい度）
相性度（あいしょう度）。打開「2人之戀愛數值表」就可一目了然。







■單純的快樂感覺，不妨對小惠說些令她歡喜的話。



■戀愛中不可缺少的心跳感覺，不然她祗當你是好朋友的話……



■互相信賴之外，還要讓她覺得你可靠、對你有信心才行。

■兩人性格是否雙雙合襯，志趣相投自然更加接近了。

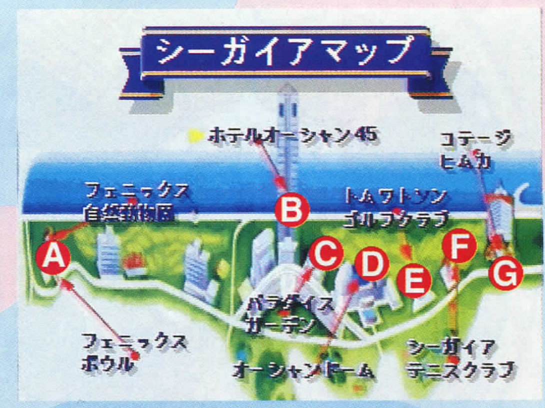


「宮崎 SEA GAIA」

帶著心儀的女孩子一同遊歷，開心之餘又可增進感情，何樂而不為？活動範圍會在仲夏樂園「宮崎SEA GAIA」內，按「Y」可以顯示地圖全貌，非常方便。

每個地點都會有其詳細說明，包括場地及設施的介紹、開放時間、參觀設施所需時間等等。

A	PHOENIX自然動物園（フェニックス自然動物園）
B	HOTEL OCEAN 45（ホテルオーシャン45）
C	PARADISE GARDEN（パラダイスガーデン）
D	OCEAN DOME（オーシャンドーム）
E	TOM WATSON GOLF CLUB（トムワトソンゴルフクラブ）
F	SEA GAIA TENNIS CLUB（シーガイアテニスクラブ）
G	COTTAGE HIMUKA（コテージヒムカ）



初次約會～二人世界好去處

開放時間

任何行動都會消耗時間，基本上各場所之間移動時間為15分鐘，設施之間往返均需時10分鐘，進餐時間為60分鐘，休憩為30分鐘。各項設施均有不同開放時間，要好好安排避免「失場」。4日時間，每日22小時，總之就要分配合宜。

PHOENIX 自然動物園（フェニックス自然動物園）

設施～
「動物園」、「遊園地」



SEA GAIA TENNIS CLUB（シーガイアテニスクラブ）

開放時間：10:00-19:00
每次使用需時120分鐘



HOTEL OCEAN 45（ホテルオーシャン45）

設施～
「瞭望台（展望フロア）」
「THE OCEAN CLUB（ジ・オーシャンクラブ）」
「LIBRARY LOUNGE（ライブラリーラウンジ）」
「地下FLOOR（地下フロア）」



PARADISE GARDEN（パラダイスガーデン）

設施～
「太陽廣場（太陽の広場）」
「洋蘭館」
「AMUSE館（アミューズ館）」
「GOURMET SHOPPING館（グルメショッピング館）」



OCEAN DOME（オーシャンドーム）

設施～
「GREAT BANK（グレートバンク）」
「LOVER'S HILL ZONE（ラバーズヒルゾーン）」
「BARIHAI ZONE（バリハイゾーン）」





OMAKE

只要有將遊戲的記錄儲存，之後到標題畫面選擇「オプション」，進入「おまけ」就會有三個項目，分別為：

「SOUND TEST（サウンドテスト）」～裡面有齊所有音樂及聲音。

「回憶相簿（おもいでアルバム）」～可將你曾經歷過的片段重溫，共203段。

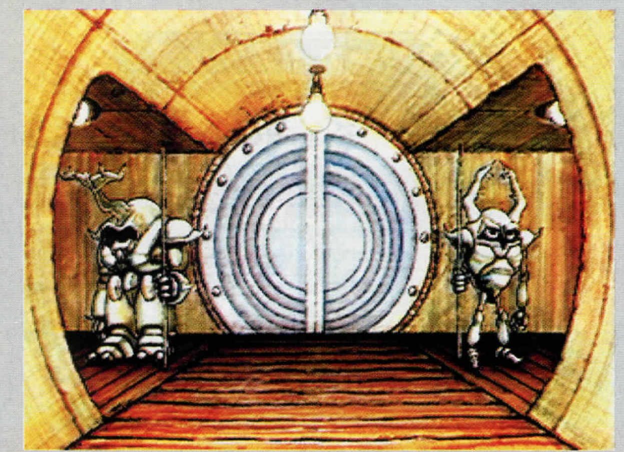
「小惠的話（めぐみちゃんボィス）」～會有小惠的特別贈言、心底話。

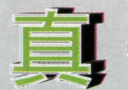












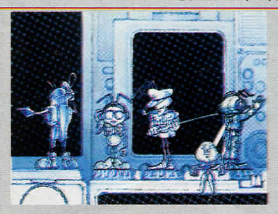
戰鬥昆蟲
真・超級昆蟲大戰

這是一隻移殖自個人電腦的作品，但移植至PlayStation上並不失其可玩性。由於這隻實時戰術遊戲玩法顯淺易懂，所以這次我們略過操作法和系統，集中介紹其中的指令、道具和兵種資料，希望對大家有幫助！



一般指令

接觸せっしょく	和其他角色接觸，可以方向鍵或R1、R2選擇角色。如目標是敵人便會作出攻擊或特殊行動(如奪取道具)。
移動いどう	指引角色的目的地，路線會以箭咀表示，而不能進入的地形會以×號表示。
警戒けいかい	對進入指定範圍內的對手攻擊。
取消とりけし	取消已下達的指令。但「投擲」、「放屁」等指令和已開始進行的「道具投下」、「治療」均無法取消。





全道具表

手榴彈 令一定範圍內角色同時受傷，但對PILL無效。



炮杖 威力比手榴彈低。令一定範圍內角色同時受傷，但對PILL無效。



石 令一定角色受傷，在較高地方投擲威力會增加。



導彈 發射後有自動追蹤能力，但不能越過障礙物。



毒藥 令一定範圍內角色同時受輕傷，並消耗SP。



芝士 會發出惡臭，令路過的角色動作變得遲滯，但對STINKY無效。



特殊指令

投擲なげる	投出持有的道具到指定地方
改變きりかえ	「飛行」、「跳躍」、「步行」的選擇，但僅限SP足夠的情況下。
投下おとす	在空中持有手榴彈或炮杖時的轟炸指令。SP不足，沒有道具時皆不能使用。
搭載おろす	負載其他兵種飛行或游泳。
放屁おなら	在原地放屁，令一定範圍內的角色麻痺，不能移動。SP不足時無法使用。

角色能力一覽

名字	攻擊力	防禦力	步行速度	飛行速度	航行速度	跳躍力	最大HP	最大SP	特殊能力
ANT/アント	6	3	6	/	/	/	7	/	投擲
ASSASSIN/ アサシン	2	0	4	/	/	/	3	10	
BEE/ビー	13	4	4	10	/	/	11	19	投下，改變
BEETLE/ビートル	16	7	3	/	/	/	19	/	草地不減速
BLADE/ブレード	16	7	3	/	/	/	19	/	草地不減速
BOATMAN/ボートマン	10	4	2	/	3	/	6	/	搭載
COCKROACH/コックローチ	6	7	4	/	/	/	17	/	防毒
COMMANDER/コマンダー	6	5	5	/	/	/	9	/	我方攻擊力 UP
DIVER/ダイバー	15	6	1	/	4	/	12	/	
ELECTRIC/エレクトリック	10	3	3	10	/	/	9	15	投下，改變
FLEA/フリー	4	7	6	/	/	14	3	4	改變
FLY/フライ	4	2	3	20	/	/	4	/	偷竊，改變
HOPPER/ホッパー	8	1	2	/	/	20	16	19	改變
MANTIS/マンティス	16	5	4	/	/	/	16	/	
MOSQUITO/モスキート	8	2	3	20	/	/	5	12	投下，改變
MOTH/モス	2	1	2	5	/	/	/	/	搭載，改變
NURSE/ナース	0	0	3	/	/	/	3	8	治療
PILL/ピル	7	7	3	/	/	/	8	/	防爆，投擲
SMILY/スマイリー	8	4	8	/	/	12	10	15	改變
SPIDER/スパイダー	14	4	4	/	/	/	9	/	
STINKY/スティンキー	4	2	2	/	/	/	7	12	放屁
WASP/ワスプ	15	6	2	10	/	/	14	12	投下，改變
WATER ウォーター	4	2	3	/	6	/	4	/	



奇妙的龍族傳說 BREATH OF FIRE III 龍之戰士3

繼以前「超任」的《BREATH OF FIRE I&II》之後，第三集推出在次世代遊戲機上，今集除了保留以往的系統外（如釣魚），還多了不少新的系統。被遺忘的龍之傳說即將展開……

文：MS



操作方法

	戰鬥畫面	地圖畫面	地域畫面	STATUS畫面
方向掣	移動游標	角色移動	角色移動	移動游標
△掣	—	開 STATUS 畫面	開 STATUS 畫面	—
○掣	決定	決定	決定、談話、調查	決定
×掣	取消	説明地域名（在地域名出現時）	角色的特殊行動	取消
□掣	—	加速行走	加速行走	—
R1掣	逃走	轉視點（與十字掣一齊按）	轉視點（與十字掣一齊按）	—
L1掣	作突擊	—	轉換角色	—
L2、R2掣	決定	決定	決定、談話、調查	決定
START掣	—	起帳篷	呼出游標	—
SELECT掣	出示指令解説	取消地方指示	—	—

戰鬥畫面的解說

1）攻擊敵人的角色
2）戰鬥時所用的指令
3）敵方的體力
4）己方的體力



STATUS 畫面的解說

1) LV—即是角色的LEVEL，當在戰鬥時取得的經驗值達一定程度時，就會LV UP，其能力亦會上升。
2) HP—即是角色的體力。現在的HP/ 最大的HP。
3) AP—能力值，在使用特殊技能時會減少。
4) EXP—經驗值，是打倒敵人時所取得的經驗值。
5) 攻擊—最高攻擊力。
6) 防禦—對物理攻擊的防禦力。
7) 速度—數值越高，在戰鬥時可以最先攻擊。
8) 聰明度—對魔法防禦和用魔法攻擊很有影響。
9) NEXT—下次升LEVEL所需的經駭值。



在帳篷時所出現的指令解說

休息（休む）	回復HP和AP
記錄（旅の記録をする）	記錄現時的進度
轉換同伴（仲間の入れ替え）	當同伴多過三的時候，就可在這裏轉換同伴
筆記簿（スキルノート）	自己從怪物身上學回來的特殊技能的筆記簿，可以給角色裝備或轉換特殊技能
師匠名單（マスターリスト）	可查看現在的師匠的名單
離開（何もしない）	關閉這本日記



釣魚

是在以往都有的玩意，只要在地圖畫面有（つりポイント）的地方按○掣就可進入釣魚場，其操作如下：首先按△、○掣來裝備魚竿和魚餌，然後按○掣拋魚餌（力度越大就拋得越遠），當魚上釣時畫面會出現「FIGHT」，這時就要連按○掣和配合方向掣來令魚釣上。



1）玩者的魚竿游標
2）魚的游標
3）魚的體力
4）距離



註：當魚竿游標和魚的游標離開時魚絲就會斷。

新的系統

今集比上兩集的系統多了三種，一是學習技能，是能在戰鬥中學習敵方的技能。二是師匠制度，在世界各地找尋有名的人來拜師學藝。最後是因子關係，在世界各地都隱藏了龍的因子，利用不同的因子組合，可變成不同形態的龍。

學習技能

除了每個角色擁有其不同的特殊技能外，敵方都有其不同的特殊技能（不分是怪物或是人），這個系統就是學習敵方的特殊技能，但是要學會敵方的特殊技能是必須乎合以下條件，在戰鬥時選擇「見切」的指令（即是見る），然後當敵方使用特殊技能攻擊的時候，角色頭上出現了「！」時就代表成功，可是並不是百分百可以成功的，要多嘗試才行。



師匠制度

在世界各地擁有不少高強實力的人，如武術家或大魔法師等，只要找到他（她）們的所在，就可成為他（她）們的學徒，可是有些師匠是有條件才會收學徒（例如付錢），成為學徒後而當角色LV UP時，就可得到其師匠的能力，利用這點來加強自己的實力，但要注意一次是不能做兩位師匠的學徒。



因子關係

這是主角變身的系統之一，以往的變身只限於不同屬性的龍（與同伴合體另說），現在只要集合龍的因子，就可以利用不同的因子配合而變成不同的龍，除了屬性不同之外，甚至樣貌亦不同，這些因子分別散佈在世界不同的地方，總共有18種不同的因子，一次變身最多可組合三種不同的因子，而組合有987之多，組合而成的龍可謂戰鬥的勝敗關鍵，要懂得在甚麼的時候組合一隻適當的龍來作戰。



從沈睡中蘇醒的傳說之龍

故事發生在達胡娜礦山（ダウナ鉱山），達胡娜礦山是個生產礦物的地方，當一些擁有魔力的生物死去後，牠們的屍體在泥土中經過石化，就變成稱為「幽靈」的礦石。由於由龍變成的幽靈礦石，其純度極為高，所以對人們發動機械很有幫助，而其中的地鼠人莫古（モーグ）與狼人基利（ギリー）在礦山的深處找到一條被水晶封住的幼龍，基利早已準備好炸藥欲將水晶炸碎，而莫古亦都沒有異義，就在水晶被炸碎的同時，幼龍亦隨即蘇醒，二人看見幼龍蘇醒的情景感到驚訝，而莫古更因為驚慌過度而向幼龍作出攻擊，使幼龍憤怒起來（此時已可控制幼龍），幼龍使出其火炎（プチ・ブレス）攻擊將二人燒焦，調查莫古的屍體會取得已燒焦的爪（こげたツメ），幼龍在離開礦山的途中（見圖1），遇到不少礦工，有些問幼龍是否龍（選：はい），有些被嚇得逃跑，有些無視於幼龍，而有些會阻止幼龍前進，當幼龍到礦坑入口，會遇上牛人拍比（パピー）的阻攔，幼龍再次使出火炎攻擊他，可是不知甚麼原因而失敗，在旁的礦工乘這機會利用機械臂攻擊幼龍，幼龍立時倒地不醒，礦工們打算將牠關進鐵籠內，然後用火車將牠運走，可是就在運送途中幼龍醒來，牠用盡氣力掙扎，結果令鐵籠在火車上掉下。







角色的特殊行動

每個角色都會有自己的特殊行動，其特殊行動只能在地域畫面進行，這些行動對故事的發展很有幫助。



序

超越一切力量的龍之一族，不知甚麼原因而滅亡，經過長年累月，龍的存在已被世人遺忘了，龍之一族已成為一個傳說……究竟為甚麼擁有強大力量的龍會滅亡？直到現在仍是個謎。

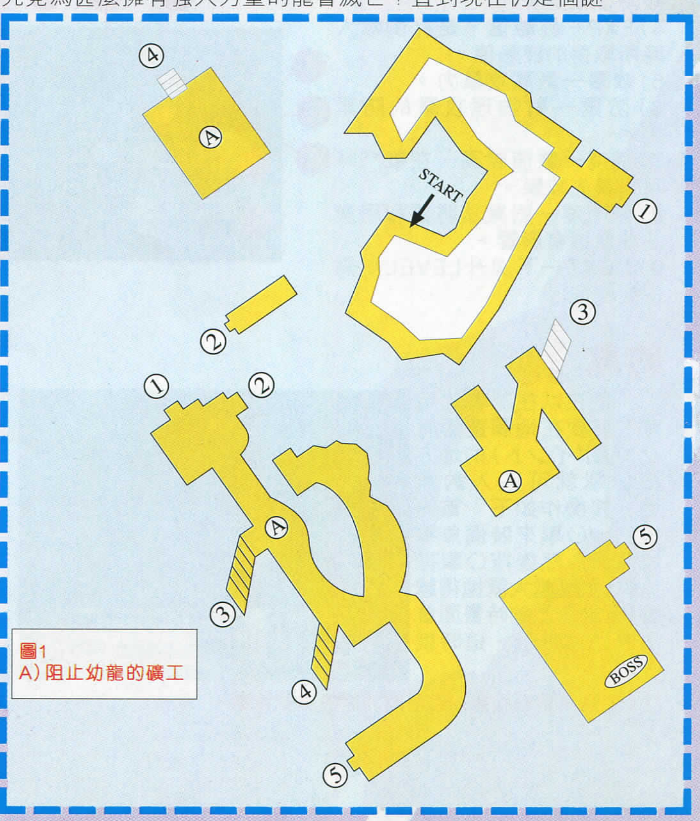


圖1
A）阻止幼龍的礦工

開始過人類生活的龍

畫面轉到史達森林（シーダ森林）裏，虎人族的雷（レイ）正準備捕捉一隻野豬，就在可得手的時候，突然一聲巨響而嚇走野豬，雷到其發聲處看過究竟，怎料到看見一名沒有穿上衣服的孩子倒在地上，還被兩隻怪物襲擊，雷誤以為剛才的巨響是那兩隻怪物所發出的，所以將牠們打倒來發洩怒氣，將怪物打倒後雷不忍留下這孩子在森林，最後將他帶回家中。

畫面轉到雷的家中，迪普（ティーポ）看見哥哥雷打臘回來顯得很高興，可是雷取回來的並不是臘物，而是一個沒有衣服的孩子，迪普顯得很失望，雷將孩子放在床上後，迪普詢問雷那孩子的由來時，感到他與自己一樣被遺棄而感到同情，然後雷決定再一次出外找食物，迪普亦隨後跟上他。此時那孩子在夢中看見一位紫色頭髮的男子，稱那孩子做龍（リュウ），還聲稱他與龍流着相同的血，不應這麼沒用，之後龍又夢見一位天使……不久龍醒來，此時可到房間的右下方的日記簿作記錄，然後可在屋中搜索一下才離開雷的家。

龍沿着路走，走到南方的瑪古連魯村（マクニール村），就在村的入口，雷與迪普突然在左上方的小屋跳下，原來他們是小偷，這時迪普叫龍也加入他們的行列，於是雷到附近的武器屋偷取一些裝備給龍，從此之後龍就成為他們一伙。

接着雷與迪普決定到胡魯柯路街（ウールオル街）找找有沒有食物，當三人到了分支路時，迪普想一個主意，由於這條街道是通往胡迪亞（ウインディア）的必經之路，所以會有不少人經過的，倒不如向路經的人下手，雷讚同這個主意，於是決定在上方的樹叢躲藏，不過今次要龍出手，可是就在龍因害怕而推搪之際，剛巧有人經過，迪普便強推他出去，結果龍不單止撞到對方，還跌倒在地上，原來對方就是住在史達森林的巴巴迪路（ババデル），巴巴迪路看見龍後，心知他是被人利用的，所以最後放過龍到胡迪亞方面去。





第一份工作

龍失敗後返回雷的旁邊，雷再想法子找食物，他突然想起，既然巴巴迪路已外出，即是他的家中沒有人，這樣就可以乘這機會……迪普當然讚成，三人就返回史達森林，決定到巴巴迪路的家搜掠。巴巴迪路的家處於森林的中央，三人到了門前，發覺門上了鎖，此時用雷作領隊，就可進入屋內，當三人在屋中找食物時，雷不小心碰到枱上的碟，幸得龍接回，接着龍在右上方找到一條連接地牢的梯，落地牢的櫃調查，找到了食物（ほしにく），此時雷與迪普也來到地牢，他們得知已找到食物後打算離開之際，巴巴迪路剛巧回來，雷決定自己上去對付巴巴迪路，叫龍與迪普乘混亂時逃走，可是並不像雷想的順利，迪普雖然知到形勢不妙，但仍是相信可以逃出，於是龍就跟隨着迪普上去，當龍踏出門口時，立即被巴巴迪路捉住了。

巴巴迪路對雷等人說在這個時候不應做小偷，應找些工作做，還問雷對自己的力量是否有信心，之後幫雷鬆綁，他叫雷到森林的北面的古拉斯山（グラウス山）工作，但是要留下迪普和龍作人質，雷答應後便向古拉斯山出發。

接着到迪普二人，巴巴迪路要迪普明白要食東西就要做事，還要他們二人做砍柴的工作，由迪普放柴，龍就砍柴，要在三十秒內砍二十根柴以上才為之完成，砍柴的方法是乘柴半跌時按×掣。當完成工作後，巴巴迪路放走迪普二人，迪普就決定到古拉斯山找雷。





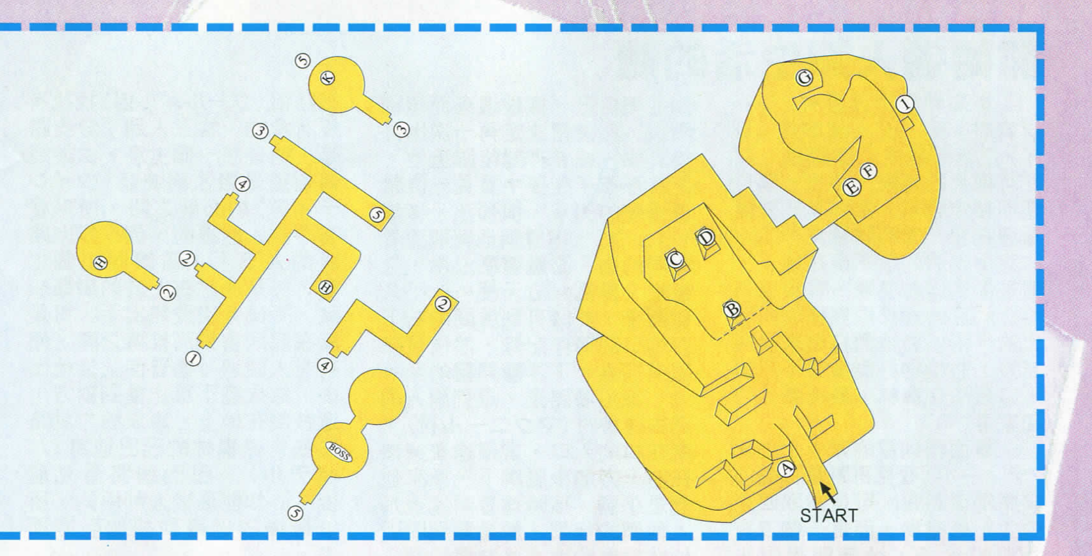
激戰怪獸魯艾（ヌエ）

龍二人由巴巴迪路的家出發，向北面的古拉斯山前進，在此之前可回瑪古連魯村補充裝備。二人沿着山路前進（見圖2），途中可取得不少寶物，其中的大斜坡，要由上方滑下才取得寶物。不久二人走到吊橋已開始入夜，迪普打算在前方的一間小屋裏休息，怎料到進入屋內竟然見到雷，就雷與迪普在互相詢問時，突然聽到巨大的叫聲，此時雷將巴巴迪路委託他的事說出，原來是要雷將山上的怪獸打倒，但是雷就希望迪普助他一臂之力，由於在夜間行動較為危險，所以決定在此休息一晚，明天再行動。

翌日的早上，迪普與雷被怪獸的叫聲吵醒，連忙叫醒龍，三人離開小屋，那怪獸就在小屋的上方，此時立即進入戰鬥畫面，不出數個回合，那怪獸因不敵而逃走，當然不會這麼輕易放過他，不過在這之前可先到小屋旁邊的龍神像作記錄，然後再沿着山路前進，三人進入山洞裏卻發現地上有血跡，相信是剛才的怪獸留下的，跟隨着地上的血跡前進，可是來到瀑布低卻失去牠的踪影，三人走出瀑布低時，迪普估計牠從水路逃走，於是三人走到瀑布旁（即地圖的K點），由那裏跳下追牠，雷詢問龍的意見，龍回答與迪普的意見相同（選ティーポの言いとおりだと思う），之後由龍作先鋒跳進瀑布，三人被瀑布沖進另一個洞穴裏，三人再次看到地上的血跡，隨着血跡前進，再次與怪獸魯艾戰鬥，三人合力將牠打倒後，牠奇怪地封住後方的路，三人好奇地前去查看，看見有數條小怪獸的屍體，這時才知道原來魯艾是為了守護自己已死去的兒子才襲擊人……







成為英雄的三人

三人帶着無奈的心情下山，巴巴迪路突然從後方出現，他只是説明年春天會有好的收成就罷了，雷立即截停他，問他知否魯艾只是為了自己的兒子，而他的答復是「如果知道牠的兒子在生，是否不殺牠呢？」三人很無奈地返回家。

不久春天來臨，迪普剛從西面森林找了三個蘋果回來，他們已不再因食物而煩惱，因為魯艾已不在，於是雷決定到村看看。

三人進入瑪古連魯村，突然被一群村民圍住，原來他們從巴巴迪路的口中得知雷將魯艾擊倒，所以受到眾村民的讚賞，雷日後也不用再為食物而惱，因為村民會將食物分給他們，就這樣雷等人成為村中的英雄人物。

當村民散開後，在旁邊見到身穿怪袍的人行來行去，於是上前詢問，他自稱是捷路斯魯（ズルスル）的人，他很欣賞雷竹等人的實力，還説有事拜託他們，答（何？），之後他要雷等人先到牧場的小屋才説詳情。沒工做的雷決定到牧場去，三人照約定來到牧場的小屋，捷路斯魯説出詳情，原來是有關於瑪古連魯家的，原來是希望雷到瑪古連魯家偷回村民所交的税金（即是偷錢），迪普為了增加自己在村的名氣，就此答應了，還會在今夜出發，要雷三人在此等候。



奮戰瑪古連魯家的歷代祖先

當晚捷路斯魯照約定來到牧場的小屋帶領他們到瑪古連魯的豪宅，迪普與雷分別找尋進入屋內的方法，而龍往左上方發現了一道修補過的圍牆，經過調查後，雷靠着圍牆想辦法的時候，圍牆突然倒下，三人因此可進入豪宅的外圍，沿着路前進，會遇上守衛，他知道雷是打倒魯艾的人，為了自己他放過雷等人，可是卻要收50 Z的賄款，給了50 Z的費用後先上外牆二樓的左邊，利用視點轉換可找到一個錢包（サイフ），然後將錢包交給在同層的守衛，那時他會讓龍通過，跟着要小心手持有電燈的守衛，千萬不要被照到，否則從頭開始。避過兩個持有電燈的守衛後落回地面，一直向前行會見到高台，而台上有個大鐘，爬上台上打響大鐘，下方的守衛誤以為到時候交更就會離開，之後穿過中央來到大門前方的水池，在水池前方會見到一個守衛正在抽煙，上前與他説話，他説只要將守門的老虎狗打倒，他就甚麼都見不到，於是龍到門口的老虎狗戰鬥，取勝後就可到右側的花園，繞路找到瑪古連魯的女兒米娜（ミンナ），與她們説話後得知她正在遊玩，之後將這件事説給把守最右方的養雞場的守衛聽，他就會立即離開剛位，進入養雞場後，迪普欲偷雞蛋，但卻觸怒了大母雞，與大母雞開戰取勝後，離開養雞場，這時養雞場的雞就雞飛狗走，使到守衛四處捉雞，龍三人返回水池旁邊，就可上左方的梯級到外牆的二樓，這樣就可到達大門，可是大門前的守衛森嚴，雷決定引開他倒的注意力，迪普與龍就乘機會進入豪宅內，還約迪普在屋頂會合。









二人終於進入屋內（見圖3），可先到右側的房間作休息和記錄，然後到大廳中央處，會遇上瑪古連魯家的第五代祖先多利斯特（トレスト）的幽靈，他立心阻止龍前進，他變成綠色的幽靈向龍攻擊，將他打倒後，上到二樓的左側，會遇上由瑪古連魯家的第三代祖先加西（カッセン）所假扮的瑪古連魯，當知道他的正身後就進入戰鬥，取勝後再往前行，在六號樓梯處會再遇到瑪古連魯家的第十二代祖先加魯狄路（カルテル），他變成紅色的幽靈後與龍開戰，將他打倒後經六號樓梯落到一樓的廚房，行進右下的通道，今次會遇到第八代祖先多古謝（トクセン），他變成黃色的幽靈阻止龍繼續前進，將他擊退後畫面轉到存放瑪古連魯家歷代祖先的畫像的房間，那些幽靈誓要保護家族的，畫面轉回龍的所在，沿着路前進到了電梯處，調查電梯旁的按鈕，上到二樓的一個密室，經樓梯上到三樓，在此處作休息和記錄後，爬上木梯終於到達屋頂，上到屋頂後迪普相信雷就在對面屋頂的出煙處，於是找尋過對面的方法，後來在屋頂的左下方找到一條繩索，二人正在猶疑之際，雷突然從旁出現，三人再次會合，於是由雷拋繩索到對面，可是他滑腳，幸跳過對面，之

後龍二人依靠繩索而來到另一邊，三人進入中央的樓梯，終於找到真正的瑪古連魯，而這個傢伙竟然沈迷於酒色財氣之間，三人看不順眼上前正欲教訓他時，剛才戰敗的幽靈再次出現，還聚集一起變成巨大幽靈，隨即進入戰鬥，經過數個回合，三人終於將它打敗，三人不理會瑪古連魯到後方取走所有財物。







2/F
4/F
1/F
3/F
START
BOSS

圖3
A）日記
B）120 Z
C）眼藥水
D）THUNDER CRACKER
E）40 Z
F）寶石
G）純元氣珠
H）草藥
I）600 Z
J）電梯
K）繩索

戰敗的三人

三人將在瑪古連魯家取回來的財物分給瑪古連魯村的村民後返回家中，迪普覺得這事件非常有趣，上次打敗魯艾，而今次取回稅金，所以欲到村看情況，雷亦想找回委託他的人捷路斯魯，於是三人到牧場找他，當找到他後對他說回瑪古連魯的事時，他就叫龍三人到小屋詳談，可是來說明真相的卻是巴巴迪路，原來瑪古連魯的背後有非法組織的支持，所以最好趕快回家收拾行李離開罷了。

三人知道這真相後立即返回家，當三人回到家附近的森林時，在遠處發現自家正發生大火，雷當然特別緊張，可是已來不及救火了。就在此時從後方出現兩隻獨角獸兄弟，大哥叫巴利奧（バリオ），弟弟叫沙多（サント），原來是他們二人所做的，迪普與雷自然不會放過他們，戰鬥隨即開始，可是對方的實力太強，結果三人落敗……

開始醒覺的龍

在那場戰鬥中落敗的龍，醒來後發覺自已在巴巴迪路的家中，原來巴巴迪路在森林發現龍受傷而帶他回來，可是卻不見雷與迪普，龍聽到此事後就哭過不停，哭過後龍決定自已一人去胡迪亞（ウインディア）找尋二人的下落，巴巴迪路將去胡迪亞的方法說給龍知，從此龍就孤獨作戰。

龍由巴巴迪路的家出發，經過胡魯柯路街到達東面的莫利捷山（モーランジ山），在這之前最好先回村補充裝備。來到山腳會遇到一隻怪物，與牠說話後會說出牠的弱點，就是先用冰系魔法攻擊，然後用物理攻擊，當遇上牠時就要用這方法。沿着山路爬上繩梯，很快就可到達山頂（註：在山上可取得很多寶物，必須多用轉換視點才找到），怎料到再次遇上獨角獸兄弟，其中弟弟沙多顯得非常驚訝，因看見龍還生存，於是沙多在龍的後方插了一刀，龍立時倒地，就在他們二人因龍死去而開心之際，龍的身體突然起變化，他不單將劍逼出還變回龍的姿態，巴利奧看見龍的模樣之後，想到了賺錢的好方法，於是將龍帶走。

















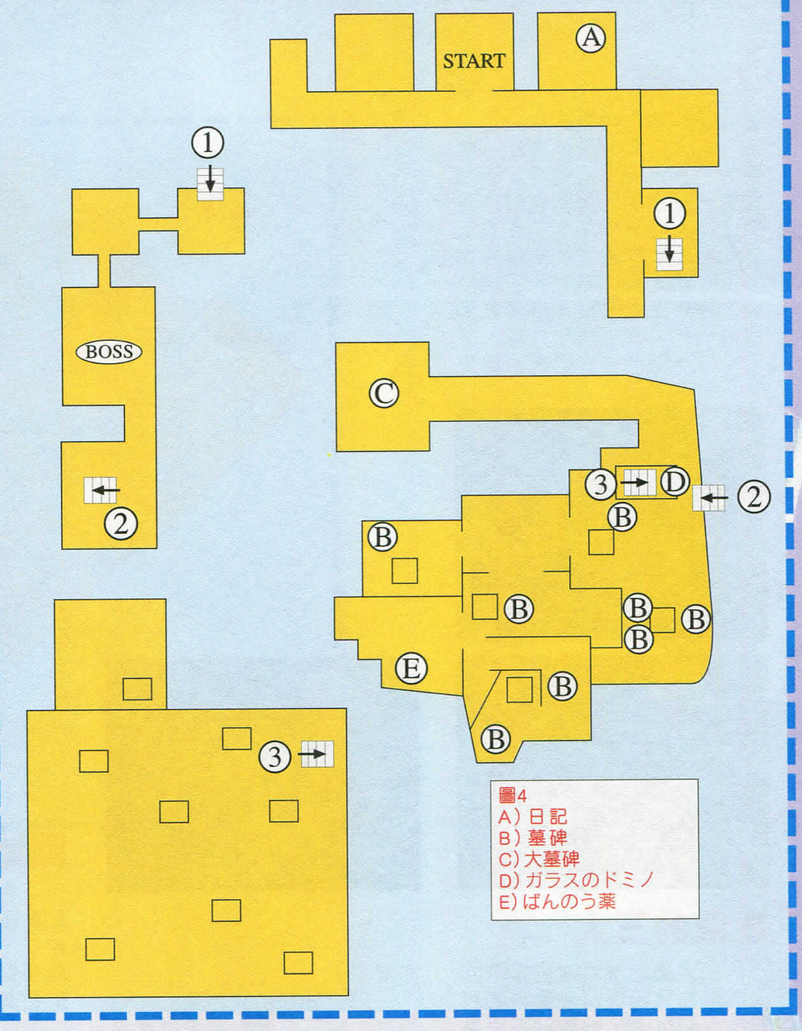
初會胡迪亞公主

此時畫面轉到胡迪亞城，獨角獸兄弟將龍困在鐵籠裏，將他獻給胡迪亞王，怎料到在打開布幕時，龍已變回人類的樣貌，獨角獸兄弟不斷踢鐵籠欲求龍變成龍的姿態，可是卻沒有反應，胡迪亞王感到被欺騙，因此將龍與獨角獸兄弟分別監禁起來，龍在牢中大哭起來，而那兩兄弟就不停想為何龍不會變成龍的姿態，就在此時，胡迪亞公主莉娜來到，她對龍被欺負表示同情，還說覺得龍很可愛，所以會放走他，之後那兩兄弟大叫要離開，而莉娜當然不願意，巴利奧就以誠懇的語氣答應不再做壞事，莉娜因而心軟將他們放了出來，當他們得以解放後就立即捉住莉娜，用來勒索胡迪亞王。龍看見這情形後，絕對不能坐視不理，於是他在牢門前調查，選用身體撞擊（体当たりしてみる）後再選用盡力量撞擊（力いっぱい体当たりする），就會用盡全身的力量撞向牢門，終於脫身。

龍行過獨角獸兄弟的牢房處作記錄後（見圖4），然後沿路前進來落到下層，追上了獨角獸兄弟，龍為了救回莉娜當然會應戰，雖然現在可以變身成龍，可是對方實在太強，始終不敵倒下，但是總算將二人趕走，龍醒後發覺莉娜就在自己身旁，於是二人決定一齊離開此地。二人往前進發來到墓地，在這裏有不少墓碑，當龍調查這些墓碑時，會出現問題，此時有三個選擇，分別是紅色、綠色和白色的答案，基本上全部都是選綠色的，若是選了紅色的答案就會跌落下層，而其中屹立在高處的墓碑是需要答很多問題，主要是問關於其他墓碑的內容，其選擇回答內容為紅色（あか）、上升（のぼって）、我是（私は）、有（ある）、看（見る）、下、這邊（こちら），成功後就會跌落下層，行到左下方的角落就會跌落最低層，此時龍向莉娜打聽

有關雷與迪普的事，雖然莉娜不清楚，但是她很樂意協助龍找他們，二人沿路出了墓地而來到胡迪亞鎮，在鎮上四處打聽有關雷與迪普的消息，在鎮的右側水池旁，那些小孩要龍與他們玩捉迷藏，莉娜想既然迪普是小孩，應該會有線索，所以龍在鎮上找尋那些小孩，這些小孩多藏於看不見的地方，要利用轉換視點才能找到的，取勝後那小孩說在鎮南方的艾古洛古街(エッグノック街)層看過像迪普的小孩，於是龍急不及待離開胡迪亞鎮。





逃亡的小孩

二人來到艾古洛古街，發現左方有間風車小屋，龍打算內進調查，當二人進入屋內的一殺那，龍發現莉娜不見了，離開小屋看，原來獨角獸兄弟捉住莉娜，龍原本想反抗，可是他們卻用莉娜做人質，結果二人被獨角獸兄弟捕獲。

獨角獸兄弟將龍二人帶到鬥都捷米魯(ジンメル)的一間酒屋內，由於他們要參加武鬥大會，所以將龍交給其友法路(ファール)看管，當兩兄弟離開了酒屋後，莉娜與龍將繩解開，意圖離開此地，乘法路不停飲酒時鬼鬼祟祟離開，出奇地順利，二人在此整理好裝備後離開。

二人打算經米加斯峽谷(メーカース峡)返回胡迪亞，可是卻因有車翻倒而不能通過，那裏的人叫龍由波摩山(ボウモウ山)去胡迪亞，龍只好這樣做。

龍來到鬥都東面的波摩山，沿着山路前進可取得很多寶物，爬上梯級來到山頂，在那裏有間小屋，龍上前詢問站在屋前的人，他就請龍進入屋內，龍將被捕的事說給他聽，當他聽到巴利奧的名字後感到驚訝，於是就請龍在此休息一天，莉娜很感他，進入後方的房間後休息。翌日，莉娜叫醒龍打算離開，當正想開門時發現門上了鎖，叫天不應叫地不聞，不久沙多來到，原來那人是他的手下，於是龍與莉娜向右上方的吊車站逃走，二人走到右上方的開關器，可是龍不懂使用，結果由莉娜用魔法嘗試，就在同一時間沙多來到，龍只好向他揮劍來拖延時間，幸好莉娜的魔法令吊車開動了，就在千鈞一髮之際莉娜來得及上吊車而避過大難。



來到對面山的龍與莉娜離開吊站後打算下山，可是在下山路上的大門封鎖了，二人只好改路前進，豈料來到山頂竟是無頭路，此時沙多已追到來，龍見身在前無去路後有追兵的情況下，寧可跳下見不到低的深谷……

學者毛毛

龍與莉娜滑到無低深谷，幸好龍及時使用身上的特殊力量保護莉娜，使她平安無事落到山下，不久莉娜醒來卻發現龍變成龍的姿態，但是龍卻沒有醒來，她誤以為龍死去，突然龍的身體發出反應變回人類樣貌，龍亦都平安無事。龍為免沙多追來就離開了此地(在山腳的西南方的「？」處，進入那裏會找到第一粒龍的因子)。

二人身處於胡迪亞東部的地方，向東北的「塔」進發，在那裏打聽返回胡迪亞城之路，從那裏的人口中得知在塔上有位學者，於是二人決定上塔找這位學者，希望得到回胡迪亞城的方法，進入塔內後(見圖5)，在A點可利用莉娜的特殊行動將魔法輸入水晶內，然後在三十秒內，由上層來到二樓庭園，再利用莉娜的魔法輸入四顆小水晶內，這樣就可將水池的水放去，取得那裏的寶箱。二人上到塔的二樓的B點可作休息和記錄，然後沿路上三樓，當到達C點的門前，有個很細小的人由房間出來，突然房間內發出一聲巨響，進入查看後，原來是學者毛毛正在做實驗，由於剛才的巨響，她聽不到莉娜的說話，過了一會，她終於回復聽覺，莉娜向她詢問怎樣返回胡迪亞城，毛毛才知道莉娜是胡迪亞公主，於是立即向剛才的事道歉，還決定加入行列協助莉娜，就在同一時間，巴利奧的手下已來找龍等人，於是毛毛說由上方逃走，雖然不知為甚麼，但是現在只有這方法。

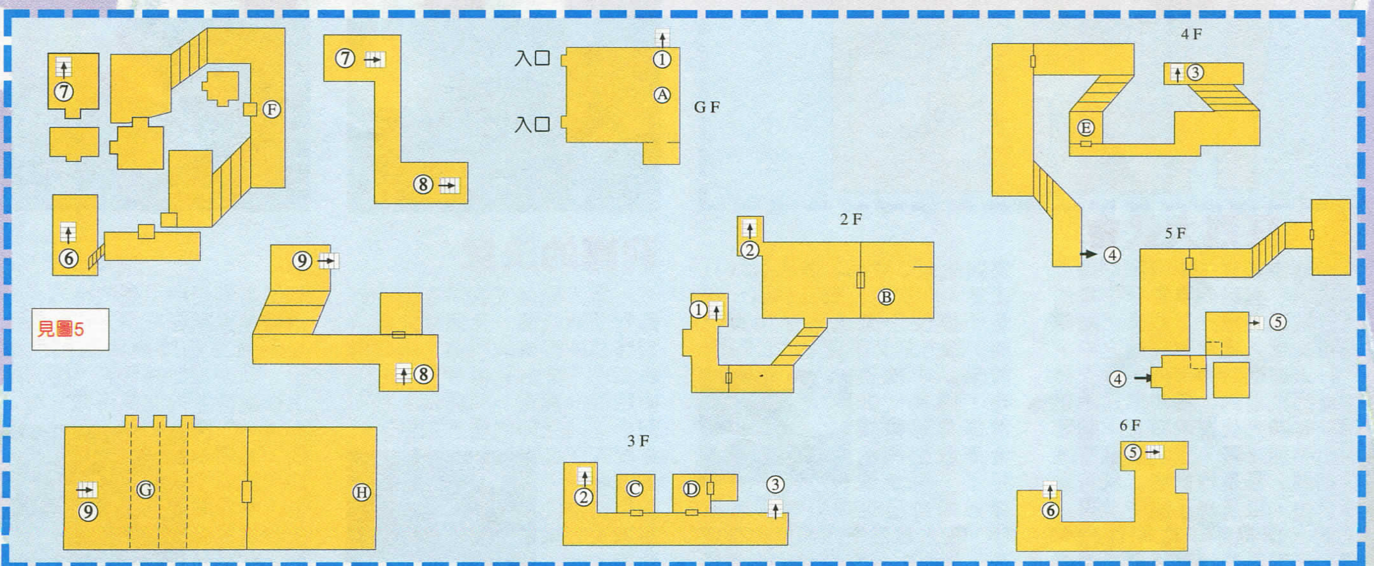
在地圖的D點有4×4格的正方地板，要令這些地板全部

變成銀色才可進入上方的房間，踏一下時會轉色，先由左至右數上第三格開始，其步法為↖↙↙↖↗↗↖↙↙↖↗↗↗↘↙↘↗↘↙↖↙↘↗↖↙↙↘↗↗↖↙↙↘，之後上到四樓的E點，看見五個彩色的立方體正在轉動，要中找尋與上方的立方體相同顏色的立方體，選擇錯誤的話，向前行時會跌落二樓，其答案是由左至右數上的第二個和第四個立方體，在立方體前調查後選（はい），通過這裏上到塔的五樓，調查旁邊的紅色開關掣，可使地板移動，當到了七樓，利用浮游地板到F點，由莉娜將魔法輸入水晶內（由莉娜領隊），就可利用橙色的地板術動到其他地方，輸入不同的次數，其地板的移動距離就不同（輸入魔法越多，移動距離越遠），輸入十次則可到達八樓，在十樓設置了三條防禦光線，利用莉娜的魔法射向中央的水晶（即地圖的G點），使其光線改變，但是要小心行得較慢的同伴，若他們被光線擊中是會令他受傷，三人來到一間像圖書館的房間，原來這裏是毛毛的父親工作的地方，就在她父親死之前製造了離開此地的機械，在此搜查一番之後，到H點調查可找到按鈕，按下後在房間的中央出現一支火葥，三人便跳上火葥離開此地。







實驗工場事件

三人乘坐火葥時，豈料火葥突然急速下降，於是火葥在塔的附近墜毀，毛毛醒來後發現火葥的説明書，原來這支火葥只能乘坐一人，要乘坐三人實在有點兒勉強，而且在開動火葥之前必須先打開屋頂，所以火葥不能正常運作，但現在也不應計較這些事，若不快離開就會被巴利奧的手下追上，接着三人就離開此地（在這裏的右方會找到第二粒龍之因子）。

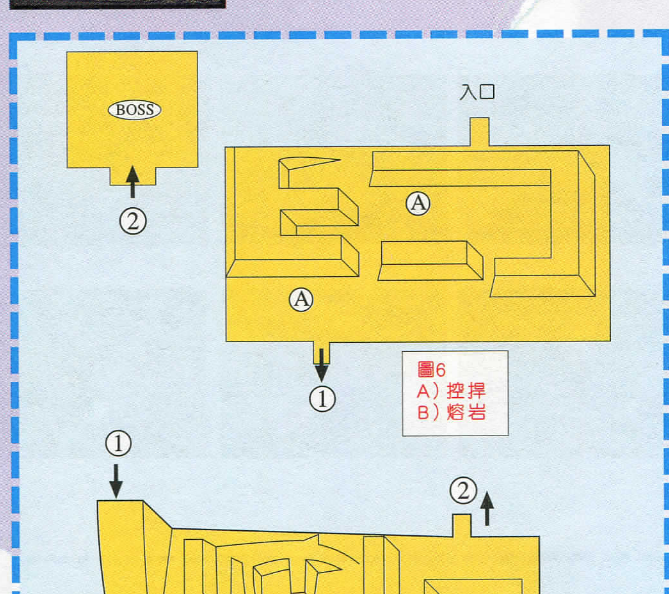
在西北方向有間茶屋，於是三人就前去稍作休息，從茶屋的女侍應口中得知，胡迪亞街道已被人封鎖，毛毛相信是為了捉龍而設的，此時從隔鄰枱走來一名叫比利特（パレット）的老人，他似乎認識毛毛，從他的説話得知，原來他是毛毛的父親建的實驗工場的所長，而事實上用幽靈礦石所發出來的能量來種植物是由毛毛的父親發現的，但在建造實驗工場期間，毛毛的父親不幸死去，可是現在實驗工場裏的機械出了問題不能運作，希望毛毛能協助他修理，毛毛就一口答應了他，於是比利特在實驗工場等候毛毛來，説完後他就離去。毛毛覺得修理父親所造的機械是應該要做的事，反正現在胡迪亞街道已被人封鎖，倒不如去做其他事，之後三人在這裏休息過後便出發到實驗工場去。

三人離開茶屋向西南方前進就可到達實驗工場，進入實驗工場後，從那裏的人口中得知這裏開發很多強化物，而且可在這裏購買。三人利用自動運輸帶到工場的中央找比利特（將控掣拉下來改變運輸帶的方向），當找到他後，由毛毛領隊與比利特説話，他説出實際情況，原來在工場開發的物件，並不是全都成功開發，有些是失敗之作，稱之為「變異體」，而這些「變異體」是不能拿去出售，所以將這些「變異體」棄置在西方的垃圾收集場（ゴミすて場），可是不知在何時開始，在垃圾收集場出現巨大「變異體」，令到大家都很驚慌，所以希望毛毛幫助，毛毛聽到真相後雖感到被騙來這裏，但是既然來到只好幫助他們。

三人離開實驗工場到西方的垃圾收集場去（見圖6），在收集場內有些寶物是需要移動運輸帶上的木箱才可得到，進入收集場的最深處，找到比利特所説的巨大「變異體」，可是牠不承認自己是「變異體」，隨即開始了戰鬥，牠的弱點是火，將牠擊敗後，牠覺悟到自己是不應存在這世上，還要求龍將牠送入熔岩，在無何奈何之下龍拉下紅色控掣將牠送入熔岩，突然由熔岩裏跳出一隻怪物，龍卻揮劍相向，幸得毛毛阻止，還給牠起了一個名字，叫比哥洛斯，毛毛決定收留牠並且教育牠，龍與莉娜沒有異議後，牠就成為同伴之一。

三人返回實驗工場找比利特告知已將「變異體」解決，還詢問到胡迪亞的方法，比利特當然有辦法，叫龍等人在此休息一晚才趕路。翌日早上，比利特已準備好一輛送貨牛車，帶龍等人到胡迪亞去，令龍不會被人發現。





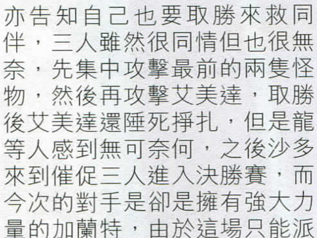
漢來狂烈大武會

龍乘送貨牛車返回胡迪亞的途中，豈料到負責帶牛車的人已被獨角獸兄弟收買，結果龍再次落入獨角獸兄弟之中，一行人被帶回鬥都內，眾人被帶進鬥技場內，獨角獸兄弟正相談有關大武會的事宜，莉娜提出參加比賽，巴利奧就答應了莉娜，若是她們勝出就可重獲自由，但是為了禦防龍再次逃走，便捉了一位同伴作人質，在毛毛或比哥洛斯之中選擇其一。

之後龍在會場上的人口中得知他們的第一戰是在「烈火之鬥場」，三人先到下層的武器店和道具店整理裝備，然後到選手室與兔女郎說話，選是(はい)出場，這場戰鬥以單對單的形式來進行，以龍作先鋒，而第一個對手是攻擊型的角色，為了減少傷害程度，立即變成龍的姿態攻擊她(屬性最好是冰)，將她擊倒後對方的負將出來，他是一個魔法師，其攻擊不強，但他有回復體力的魔法，只要不斷給他強烈的攻擊，就可輕易取勝，接着對方的主將出場，他亦是個攻擊型的角色，與他作肉搏戰就行，取勝後兔女郎說他們的第二戰是在「禁呪之鬥場」，三人離開選手室，往右側的「禁呪之鬥場」，進入選手室與兔女郎說話，選是(はい)出場，今次是三對三對戰，但是不能使用魔法，在出場之前，敵方的艾美達(エミタイ)前來請求龍讓賽，因為他非常需要那筆獎金來救生病的兒子，可是龍亦告知自己也要取勝來救同伴，三人雖然很同情但也很無奈，先集中攻擊最前的兩隻怪物，然後再攻擊艾美達，取勝後艾美達還陲死掙扎，但是龍等人感到無可奈何，之後沙多來到催促三人進入決勝賽，而今次的對手是卻是擁有強大力量的加蘭特，由於這場只能派一人對戰，所以由龍出場，在開戰前加蘭特要龍使出全力，可是相方的實力相差太遠，龍最後不敵而敗，當加蘭特取勝後就可向巴利奧得到任何願望，但是加蘭特竟向獨角獸兄弟提出要成為龍的同伴的要求，巴利奧在沒有辦法的情況下只好答應這要求，不久龍醒來，加蘭特離開房間打算救回龍的另一位同伴，於是龍亦跟隨他去，走到右上方的房間，加蘭特強迫巴利奥放人之後，問龍想不想知到有關龍之血的事，龍當然想知道，加蘭特說會在東之地的「天使之塔」找他。









決戰

眾人離開鬥都，向東方的米加斯峽谷進發，就在一行人過橋到達對岸時，前方有大群人阻攔，原來是獨角獸兄弟連同一群手下來攔截龍，龍打算返回頭，可是後方亦有獨角獸兄弟的手下，在這個情況之下，只有與他們一戰，沙多叫出第一批手下與龍對戰，三人戰勝後獨角獸兩兄弟立即前來，龍心知以自己現時的力量還不能與他們對抗，就在此時加蘭特從後方出現，他將後方的人全部打倒，然後打算協助龍對敵，此時要重新編隊，獨角獸兄弟感到不對勁，便決定二人合成一體，但是隊中多了加蘭特就如虎添翼，其配置最好是龍、加蘭特和莉娜，龍與加蘭特作主力攻擊，莉娜就主力防衛，將他擊敗後加蘭特就正式成為同伴，加蘭特要莉娜自己返回胡迪亞，而他就與龢一起到「天使之塔」，可是龍卻想找回雷與迪普，加蘭特說可能那二人已不在，龍聽到後又大哭起來，加蘭特在沒有他辦法的情況下，唯有跟隨龍到胡迪亞，順便取橋的通行証(在此地利用轉換視點可找到第三粒龍的因子)。





莉娜的決意

眾人經過艾古洛古街終於回到胡迪亞鎮，穿過胡迪亞鎮到達胡迪亞城的門前，與守衛說話時(要由莉娜領隊)，守衛顯得很驚奇，莉娜公主和安回來，他立即向國王報告，就在眾人在食堂進餐時，莉娜將整件事情一一説給國王聽，國王很感激龍，但是在國王旁邊的騎士就不相信如此的小孩可以保護公主，此時莉娜欲說出龍的真正身份，幸得加蘭特阻止，而且還向國王說出想到東之地的要求，國王毫不考慮就將橋的通行証送給他，眾人用餐過後就立即向東之地出發，莉娜想跟隨龍，但是國王禁止莉娜外出，因此莉娜就與龍分開了。

在房間休息的她，感到做公主很多事都被限制，突然聽到一下聲響，於是莉娜離開房間落樓查看，當莉娜行進食堂，發現地上有玻璃的碎片，上前問旁邊的女僕，原來她看到有隻像老鼠般大的物體經過，令她驚慌而將碟打破，莉娜追問是否有老鼠，但是女僕否認，突然那隻像老鼠般大的物體走出來，莉娜看得出是毛毛身旁的哈利(ハニー)，於是四周找它，莉娜向附近的守衛查問哈利的下落，結果從守衛的口中得知它來到廚房附近，莉便走到廚房下層的地方，利用轉換視點在左下方找到它，哈利看見莉娜後因害怕而逃跑，莉娜當然跟着它，返回地上從樓梯旁的女僕得知它跑上莉娜的房間，莉娜返回房進入左上方的房間出到城的外側，終於找到它，但是它仍是逃避莉娜，當哈利走到盡頭時欲跳出城，怎料到莉娜捉着它，就這樣一起由高處跳出城外，幸好哈利突然發出強光，令莉娜平安無事，可是哈利成為不醒人事。

畫面轉到龍與加蘭特，他們正在郊野休息，毛毛在帳篷中走出來，說不見了哈利，還四周找它，突然莉娜從後方走來，她立時將哈利交給毛毛，二人就帶着哈利入帳篷修理，龍頗為擔心哈利的事，加蘭特對他說哈利的事交由毛毛處理就行，相反龍要擔心的是自己的事，當龍到了「天使之塔」就可知道有關龍之一族的事，但是有可能會喪命，此時莉娜從帳篷中出來，向加蘭特說龍並不是可怕的龍，還決定跟隨他們到「天使之塔」。







碼頭事件

翌日，眾人向胡迪亞東部進發，不久來到東面的關所，進入關所之前，莉娜擔心自己不能通過，加蘭特將通行証交給守衛，守衛看過後就讓他們通過，可是當莉娜經過時就給守衛攔截，守衛問加蘭特的時候，他說莉娜是自己的女兒，說由於母親是位漂亮的人，所有女兒就不像他，守衛相信他的說話就讓莉娜通過，三人行到吊橋，莉娜向加蘭特道謝，但是加蘭特說是為了令龍的力量蘇醒才這樣做，因為龍是因為莉娜才會發出龍的力量，後來莉娜追問龍是否有此事，但龍沒有回答她。

一行人來到立巴拉（ラパラ）地方，先向東北方的「？」處，進入後在小屋的後方可找到第四粒龍的因子，離開此地後向東南方的港町立巴拉進發，為了到東之地的「天使之塔」就必須乘船到對岸的胡魯格地方（ウルカン），當眾人來到立巴拉，在鎮上打聽有關乘船的情報，後來從鎮上的人口中得知欲要乘船就要到碼頭（船着き場）找沙多（シャット），眾人來到碼頭找她時，剛考碰到比多（ベイト）與捷古（ジグ）對戰事件，結果比多因太內弱而落敗，龍上前詢問有關出海的事，可是因沒有船的關係，所以龍不能出海，沙多將所有責任推向比多，而且還說他沒用，做甚麼都不行，結果她氣沖沖走去，於是龍走到碼頭的入口再遇沙多，她對剛才的事表示道歉，可是有關船的事就不要問她了，叫龍到宿屋找捷加（シンカー），他說在鎮的南面有座捷布洛火山（ズブロ火山），只要經過山路就可到達對岸，可是山路卻被熔岩燒毀，要到對岸一定要乘船。龍只好離開立巴拉港町再想辦法，於是龍在郊野休息時相討辦法時，毛毛提出只要燈塔回復燈光就會有船來，可是即使自己的機械知識有幾多都好，也不能修理好燈塔，就在大家沈靜之際，莉娜想了一個辦法，只要令比多取出勇氣給沙多看，就可以修理好燈塔乘船出海。

眾人返回碼頭找比多說話（要莉娜領隊），莉娜很直接問他是否喜歡沙多，他聽到此事後緊張得要轉移地方再談，莉娜向他說只要向沙多求婚就行，可是比多說他連一個貨船公會都沒有，又怎能……，於是莉娜答應使他更強，可是他並不願意，之後返回找沙多時，比多呆坐在地上，莉娜上前問過究竟，比多說捷古已向沙多示愛，還要修理燈塔，於是比多決定要加強自己的實力，莉娜將自己隊中的裝備分給他後，還約好在晚上練習，當晚，一行人開始與他練習，隨即進入戰鬥畫面，（註：其玩法是不單要攻擊他，使他受傷，還要令他有作防衛和攻擊的機會，當他的體力餘下約四分之一時，則需要幫他回復體力，直到二十個回合為止），當然不是一次練習就可以使他強過捷古，要練多幾次才可，當練習完畢後會在鎮外，若想再練習就要再進入碼頭找他，選（修行をはじめる），當一切準備就緒後回碼頭找他說話（選灯台へ行きましょう！），捷古很樂意接受他的挑戰，就在當晚，二人在廣場上決鬥，此時龍亦都進入戰鬥，可是絕對不能出手協助比多，否則會失敗，比多取勝後貨船公會交由他與捷古一起管理，之後眾人再次到碼頭找比多，可是他因昨晚與捷古決鬥而受傷，因此不能到燈塔修理，此時比多將公會徽章交給龍，燈塔的事就此交由龍自己去做。









初遇妖精

一行人到碼頭北面的燈塔去，向守着那裏的人出示公會徽章後就可進入，先上梯級然後向右方前進，經過三條木橋，再往上走就可找到燈塔，進入燈塔的內部（見圖7），調查屹立在前方的牌（即地圖的A點），原來是修理燈塔的方法，只要跟着指示做就可令燈塔回復燈光，其方法是先到燈塔下層，將幽靈礦石（ゴースト）放入鍋爐裏，然後待壓力穩定後，關掉機械使到已氣化的礦石流出，可是現時手上並未有幽靈礦石，所以要到塔外找尋，由地圖的B點外出就可取得三粒幽靈礦石，然後依照指示將礦石放入燈塔下層的鍋爐裏（即地圖的C點），跟着到右上方拉下開關來啟動機械，待壓力穩定後，將關掉機械就可令已氣化的礦石流出，之後將通氣管連接好，就可到頂層開啟燈光，可是在途中卻遇到一隻奇怪的怪物，突然由上層跌下一個大眼球，那奇怪的怪物將它接着，原來牠是來阻攔龍修理燈塔，隨即進入戰鬥，將牠擊倒後到頂層拉下控捍，就可完成修理的事務（註：在這裏可取得第五粒龍的因子）。

就當燈塔回復燈光時，不知從那裏來的妖精飛來，她破壞了控捍，幸好燈光沒有消失，那妖精將妖精之淚（フェアリーティア）交給龍，還叫龍到鎮外的花堆中使用，說罷後就此飛走了。

離開燈塔後，就依妖精所說到鎮外的花堆中使用妖精之淚（即？處），使用後來到另一個陌生的地方，向前進不久看見一間小屋，進入調查後，原來這裏是妖精所住的居所，那群妖精指責龍令燈塔回復燈光，使到她們被水上的怪物騷擾，龍為了承擔這個責任，便決定到海邊查看。當晚龍在海上發現一條海豚，起初誤以為牠不是妖精們所說的怪物，只是一場誤會，可是其他人回小屋找妖精，就當餘下龍一人時，那海豚露出原形，之後龍打算試驗那隻海豚（選：はい），牠就露出本來面目，戰鬥亦隨即展開（其弱點是電系魔法），當龍取得勝利後返回小屋處，妖精感謝龍的協助便就此休息一天，翌日龍一行人醒後離開此地。













圖7

3
D
A
BOSS
3
入口
C
1
2
2
1
B

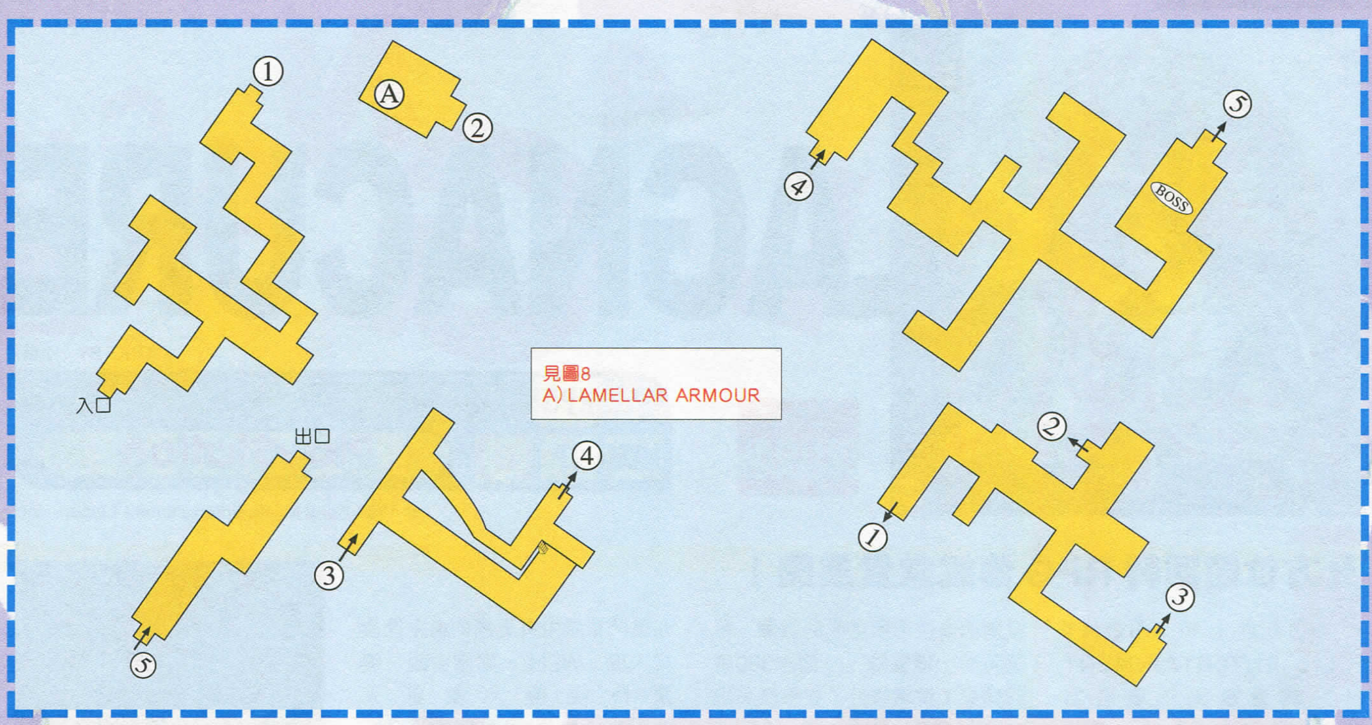
火山之旅

一行人返回碼頭找比多相討有關乘船出海的事，可是他説已不會再有船來的事，龍辛苦修理好燈塔，變成白做，於是他叫龍找捷加，看看有沒有其他方法，龍為了到「天使之塔」就返回立巴拉的宿屋找捷加，眾人來在宿屋下層的酒吧裏，龍將情況説出後，他為了感謝龍修理燈塔一事，就將一封信交給龍，吩咐龍到捷布洛火山交給守衛就可，於是一行人在鎮上補充好裝備後，就向東南方的捷布洛火山進發。

當龍到達捷布洛火山後將信交給最右方的守衛（見圖8），他就會讓龍通過，沿着路前進，發現前方的山洞，當眾人進入山洞內時，必須特別注意地面，因為在地面有些細小的洞會隔一段時間噴出毒氣，被打中是不單會受傷還會中毒，而有些地方是被熔岩掩蓋，若是行過這些地方亦會受傷，就當行進山洞的深處時（註：這裏可找到第六粒龍的因子），很奇怪地在前方遇上一位老翁，他立心阻止龍繼續前進，還從熔岩中召喚了兩隻怪物出來，龍為了繼續前進只好一戰，首先將集中攻擊老人，因為他懂得使用回復魔法和催眠魔法，最然後才攻擊兩旁的怪物，其弱點是冰系魔法，當眾人戰勝後就可到山的另一邊——胡魯格地方。







解開龍族之謎

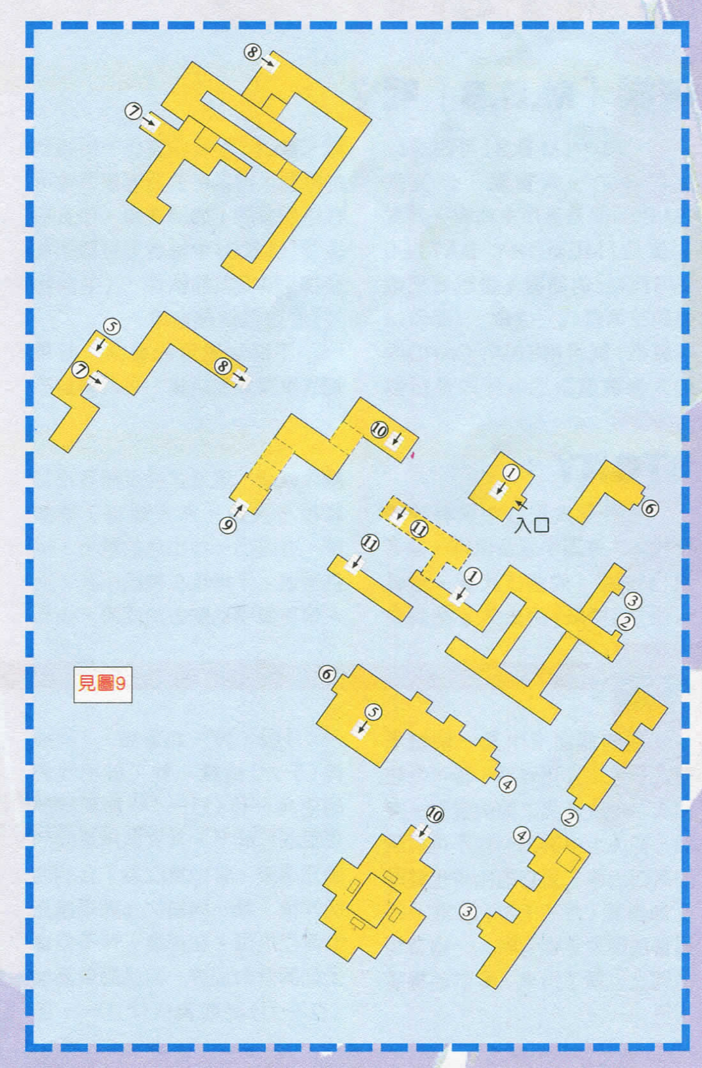
眾人向東南方的胡魯格·達巴村(ウルカン·タバ村)進發，那是一條擁有獨特的文化之村落，村中的人們都信仰神教，一行人先到此村休息，休息過後找村中的長老，從村上的人口中得知，長老的房間門前是有塊大石，由加蘭特領隊，利用他的特殊行動將大石推開，然後進入房間內見長老，長老看見加蘭特與龍一起時，就無奈地叫他們一起到「天使之塔」去。離開胡魯格·達巴村，眾人在郊野紮營休息，當晚加蘭特突然向龍提出自己的事，原來他原是胡魯格的居民，而村民叫他做加迪亞(ガーディアン)是戰鬥時用的名字，由邪魔中守護村民，之後再次說出龍有可能死，可是對龍來說根本就完全不明白……

龍等人向東南面的「天使之塔」進發，而其角色配合最好是龍、加蘭特和毛毛，三人繞道到右下方的地牢，發現一位身體赤裸的女性睡在水晶裏，但是不知為甚麼沒有任何反應，上回地面後沿路進入塔內，當進入塔內的左上方有道牆壁發現有裂痕，要利用毛毛的特殊行動來破壞(按X掣)才可進入，當來到塔內的最下層時，就要利用加蘭特的特殊行動來推大石(要加蘭特領隊)，使其三塊大石推置好後，就可進入塔的最地部，此時加蘭特要求第三位同伴在外等候，希望能餘下他與龍二人，後來二人到後方的墓碑調查，加蘭特說出商墓碑刻了加迪亞(即是自己)的名字，而名字下的數字就是以前的他殺龍的數目，原來他曾與龍之一族戰鬥，胡魯格族是與邪惡一族戰鬥，他們使用的神之力，而龍化一族所使用的是邪惡力量，其實叫龍來此地，是為了將龍封印起來，只要將龍封印，他的使命就完，結果加蘭特與龍作最後一戰，龍並不想與他戰鬥，可是在這個情況下……當龍取勝後，加蘭特戰敗後問龍為何不殺他，龍應為加蘭特不是敵人，突然龍體內產生了另一種意識，龍的身體變成龍帝皇(カイザートラゴン)後就不翼而飛……







待續……



LAGNACURE

TEXT BY：小健健

RPG 製造商：SONY MUSIC ENTERTAINMENT INC. 容量：CD-ROM
記憶：15 BLOCK 價格：398港元 發售日：97年10月2日
MEM 2P PlayStation

全方位超回轉RPG傳說堂堂展開！

在10月上旬，SONY MUSIC ENTERTAINMENT INC.將會推出一隻名為《LAGUACURE》的RPG.，而此GAME的特色，除了是擁有一個全部由多邊形所造成的版圖，可讓玩者一邊冒險，一面作360度回轉來了解環境外，在戰鬥系統上更有濃厚的SLG色彩，令玩者在戰鬥系統中有更高的自主性及投入度。WELL，閒話少說，還是快快帶大家進入《LAGUACUE》的世界吧。



何謂「M.B.S」呢？

哈哈，「M.B.S」可說是此R.P.G.的一大賣點，但究竟「M.B.S」又是甚麼東西呢？其實它就是「MEMORY BATTLE SYSTEM」的簡稱。當玩者把遊戲的故事模式完成後，(即係爆咗機啦)就可用SAVE CARD內的人物數值跟朋友仔的進行對戰。當然，在冒險旅程中所得到的隊友、道具、武器等東西皆可在這個系統上繼續使用。而且在這個「M.B.S」中玩者更可跟朋友交換SAVE內的伙伴，(主角除外)令遊戲樂趣大增。

不過玩者可能會問，若果把故事模式完成後，可否讓自己的角色更加強呢？答案是可以的！因為在故事模式完成後，玩者就仍可在這和平世界「周遊列國」的去冒險呀、打怪獸呀賣道具等，令角色們更加強。不過值得一提的是，玩者跟其他玩者的戰鬥是不會加經驗值的。



STORY：

在一個人民心中還有神的世界裏，每四年就會舉行一個名為「武神祭」的競技比賽。至於這個「武神祭」的由來，話説在很久以前，流浪之神就將各種智慧授予人類。而人類為了感謝神，就選出一些出色的戰士，以供差遣。不過現在神已不在，而人類在慨嘆祂離去的同時，也希望神能再次回來。故此，「武神祭」仍然舉辦。現在，一名少年向「武神祭」的冠軍寶座挑戰，向着最強的戰士稱號—「神之鳥RAVEN」挑戰！！



序章：

在這個國度中某一個礦場裏，一班工人正發掘一種可令該國成為世上最強之國的寶物。突然，從泥土中閃出一件不可思議的東西出來，而它的出現也驚動了加爾莫(ガイモン)將軍。不過當加爾莫走近它時，一道奇怪的閃光也鑽了出來，令到他驚嘆不已……。

「喂，玲，起身啦。」被迪奧(テオ)這樣一吵，就把我們的主角一玲(リーン)那英雄夢狠狠的打碎了。其實他兩是同門師兄弟來，當迪奧成為了我們的伙伴後，就一同前往修練場處見師傅巴尼爾。在那裏，玲不但會受到師傅的加許，而且師弟高加(クーガ)更成為伙伴之一。如是者，他們師兄弟三人就前往浩浩蕩蕩的去參加武神祭的預選賽。





他們三人終於來到鬥技場。不過就在這處的小商店中，他們遇上一名在玻璃櫃旁流露着戀戀不捨眼光的少女，看來她對那在玻璃櫃中那作為預選優勝獎品的寶石甚有興趣。然而經過一番自我介紹後，就決定讓這位名叫莉芙(リーウ)的少女加入。當她加入我隊後，就可向櫃面職員提交隊伍名稱。當把隊伍名稱決定後，就可經過鬥技場賭券售票處，去到參賽者的休息室，而且在休息室更有記錄室，可讓玩者記錄進度。不過這隻遊戲是需要15個BLOCK的，故玩者請先準備一張內裏空空如也之SAVE CARD。另外在第一次SAVE時是需1分30秒的，各位請耐心等待。

當阿玲等人來到了北之休息室後，先會參加一個宣誓儀



式，之後就會回到休息室。若果跟其他參賽者談話，他就會教你一些基本的戰鬥系統。之後玩者就可跑到門口面對第一場比賽。不過在此之前，迪奧亦會教你一些戰鬥的基本指令及其作用。唔，其實此GAME除了在戰鬥前



要佈陣外，在被攻擊時記緊按△鍵作防禦，而攻擊時亦可按△鍵來作連續攻擊。

啊啊，終於來到對戰的時候了，第一隊敵人就是老格鬥家一名及年輕戰鬥員三個。而他們的最大作用都是令玩者熟習戰鬥系統，所以一點也不難打。之後回到休息室，而第二場戰鬥的敵人就是一隊青年格鬥團，而成員就有格鬥老頭及老頭劍士各2個。然而他們也是一些非常易打的傢伙。當阿玲再次返回休息室時，就會見到他的好友奧斯



(ウース)，不過他現在是不會入隊的，只會提醒你下一個對手「瞬殺之奧尼亞」(オレイア)是一個不易對付的傢伙來。然而在當阿玲等人跟他交過手後，才發覺兩者之間的實力實在相差太大，他們只有被打敗的份



兒……。

與此同時，散佈在這個世界上的四顆巨大水晶突然閃出耀眼的光芒。而且隱藏在森林中的「遺跡」也起了變化，像有靈性的把一條通道裂出來。莫非它正等待着勇者前來冒險？

修練旅程的開始

一臉冷汗的玲被自己所發的惡夢所嚇醒，他夢見自己被奧尼亞打倒，更被同門師兄弟所離放棄。當他一覺醒來，就向身旁的師傅問一些關於今次比賽及奧尼亞的事。得知原來奧尼亞是一



個強得可以的武術天才，在他20歲左右已在「武神祭」中奪魁。當玲跑出屋外，就發現莉芙在此，而且更會加入成為你的一份子。

之後玩者就可向前面的伯伯談話，他就會介紹在這個輝路特(フィルド)國中的重要地方給你知。WELL，這是對玩者的冒險旅程有一定的幫助哩。之後玩者就可通過南面的通道，來到輝路特群島西部。在這裏玩者可向村民打探一下情報，當然還有兩間小屋給你「大肆搜掠」啦。

取過情報後，就可用東面的通道去到輝路特群島東部，這裏會有可供玩者SAVE的旅店(サロン店)及道具屋(よろず屋)。值得一提的是，這遊戲內的武器是可以付錢來升LEVEL，令攻擊力曾加。而升LEVEL的地方就是在各國的道具屋內。

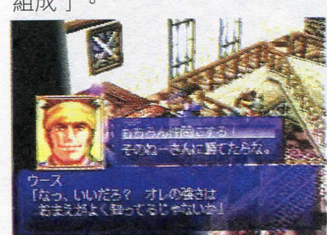
然而在道器屋前，玲更碰到一名時常苦着臉的旅僧，其名字就是巴拉迪(バラディ)，出



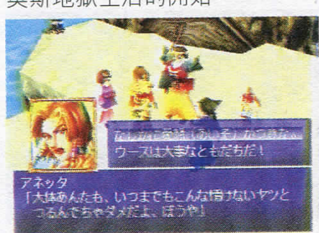
乎意料之外這位追求着真理的僧人居然主動地入隊。(選第一個選擇)呼，沒所謂啦，多個人，多分力嘛。

當巴拉迪入隊後，玲跟莉芙就跑了入道具屋。但大家不要忘記莉芙是個很喜歡珠寶手飾的女孩子，於是乎在店子中的她就嚷着要賣這個，又説要賣那個。吔，沒法子啦，於是就用120G賣了個「風之面具」(風のマスク)給她。

上到道具屋的二樓，更碰到那個奧斯，原來他是在這裏打工的。哈哈，不過既然説是甚麼童年好友，當然要招他入隊助我的冒險旅程啦。(第一個選擇)啊啊，如是者基本的四人隊伍便組成了。



當裝備過後，玲就可返回輝路特群島西部。向村民打聽後，知道在這裏之西面的森林內有一個叫「遺跡之墓地」的地方，看來是一個值得去冒險的地方啊。於是乎玲就拉大隊的由西南面的通道前往，來到輝路特大陸西部。而這裏可説是個小森林來的，而且這裏的北面就是「遺跡之墓地」。不過在未去「遺跡之墓地」之前，可以繼續向西走，來到一個名為「企鵝沙灘」(ペンペンの浜)的地方。而這裏更會有大大小小的企鵝向你襲擊。當他們一行人來到沙灘時，就碰到奧斯的姐姐亞尼達(アネッタ)。出奇地這個大大隻的奧斯居然怕他的姐姐來到如此地步。這也難怪，原來奧斯在一年前離家出走，説甚麼「我要出去闖闖啊」之類的東西，還要姐姐背起整個家，再加上最近企鵝為患，真是不揍他一頓也難洩心頭忿。不過就在此時，大王企鵝突然出現，於是亞尼達便加入戰陣的把牠們消滅。由於這裏也是遊戲的開端，所以牠們也不太難應付，只要略有裝備過要取勝並不難。當取勝過後，亞尼達就可成為伙伴。(第一個選擇)看來我們的實力又增強了，不過這亦是奧斯地獄生活的開始……。



在「遺跡之墓地」中的冒險

當亞尼達成為同伴後，玩者不妨在這附近打打怪獸儲儲LEVEL，之後就可跑去位於輝路特大陸西部北面的「遺跡之墓地」。當然，在遺跡中的鬼頭呀、軟泥怪是比在森林中的小松鼠強啦，但只要隊員有LEVEL 4或以上的話是不難對付的。唔，說回這個迷宮，由於是玩者第一個要面對的，所以也不是太複習。不過為免迷路，還是不要將地圖轉得太多，不然就難以確定方向。另外，玩者會遇到一些衝不破的石牆。當然啦，在石牆的旁邊是有機關的嘛，當玲踏過後石牆自然會打開。而且在地下2層在一條樓梯前的地板上是有些

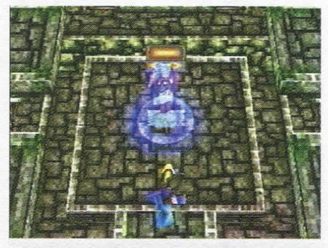


文字刻了上去，而內容大約是說內裏的怪獸是非常強的，可取你性命。不錯，內裏的敵人是較強，但在這裏的石柱中卻藏了一種可令角色學得雷性魔法的道具—（雷のかけら），所以冒險落去也是值得的。

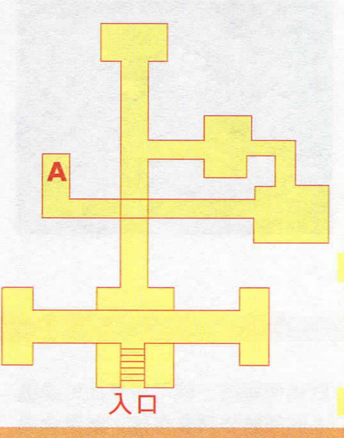
呼，在迷宮中遊了幾次花園，終於找到波士的所在地了，幸好的在這之前是有一個SAVE POINT的。原來沉睡於這個遺跡



的，就是一隻名為水之惡靈的東西，而且它還會帶同3隻鬼頭向你攻擊啊。至於戰術方面，玩者可派玲及奧斯作先頭部隊去攻擊敵人，而莉芙就守衛着巴拉迪讓他可以出旋風魔法。（因為當出魔法的角色被攻擊後，其使出魔法的指令就會中止，要玩者再輸入多次方可繼續）而且玩者要盡量將敵人夾在一起，令旋風魔法的攻擊效果更大。



當玲將水之惡靈打倒後，就在那寶箱中得得一種叫流星之尾（流星のしっぽ）的KEY ITEM。跟據莉芙所說，只要在村中那大水晶前用這道具，就可去到自己想去的地方。而玲跟莉芙就立即跑去試試，但甚麼反應也沒有啊。（可惡，竟敢騙我！！）





●「遺跡之墓地」地圖

輝路特武神祭本戰！

當玲用西面的通道跑回輝路特群島西部時，就碰到他的師弟，說有甚麼大事要玲立即回到道場。吔吔，從師傅的口中得知，基於奧尼亞放棄了武神祭本戰的出賽權，於是就由準優勝者玲頂替之。啊啊，真是冷手拾過熱煎堆囉。而當玲取從師傅手中接過可增加連加攻擊的道具—「武人之魂」後，師傅就說了一些關於過去的事給他知。原來玲的父親趙龍也是巴尼爾的徒弟。就在武神祭的前夕，正當他們一起修練的時侯，趙龍突然在巴尼爾面前消失了，至今仍不知其下落。作為師傅的他，當然不希望玲會跟其父親有同一命運。但，這又會否是這倆父子的宿命呢？

玲來輝路特群島西部，再利用這裏西北面的通道來到鬥技場。當他們來到賭券售票處時，



就巧遇同是參賽者的女性格鬥家卡斯美（カスミ），有風度的她在自我介紹後，還向玲勉勵一番哩。也許，她是難得的好對手也說不定。



在宣誓儀式過後，第一場戰鬥正式開始了。而玲一行人首要面對的對手，就是那超級古怪的四姊妹。而對付的戰術就是先引對方其中兩名成員過來後，我方就派一位物理攻擊強的隊員去消滅那魔法師（ニンジ），因為我隊大部份隊員也怕魔法攻擊的，所以消滅那魔法師是首要任務。之後再用旋風魔法把大姐姐（ドロシー）擊倒，如是者餘下的兩位敵人就會較易對付。

而第二場的對手就是被莉芙稱之為飯盒哥哥（因為人家曾請過她吃東西嘛）的迪馬（テンス）及其師兄弟。然而跟他們的戰術跟之前那隊差不多，都是盡早把魔法師消滅，再用魔法來攻擊主將，之後再集中攻擊物理攻擊之敵人。

終於來到決勝戰了，而對手就是那位女性格鬥家卡斯美！



唔，今次的敵人可說是十分強的，玩者要打醒十二分精神。首先主將卡斯美會主動地走進我軍陣地，所以我們可在戰鬥前把兩個物理攻擊隊員移到較前位置，再待她走過來再你刀我一拳的把她倒。之後立即要巴拉迪使出魔法，與此同時立即派物理攻擊隊員前往斬之，那麼取勝的機會則較大。

終於，阿玲一行人成為輝路特武神祭的優勝者，除了得到（アクエラス）的稱號外，更可擁有優勝者的証明—香玉石之冠。不過可不要驕傲啊勇者，因為武神祭分別會在四個國家中舉行的，若果想得到代表最強之戰士—「神之鳥 RAVEN」的稱號，就一定要在這四個武神祭中奪魁。故此為了成為世上最強的格鬥家，努力吧！

正當玲他們享受那勝利的喜悅時，在一個陰暗的角落裏，艾拉高（アンラグ）國的加爾莫將軍及宰相薛高（センクウ）卻在一塊古怪的石頭前密謀着甚麼似的。正當他們談得入神的時侯，「瞬殺之奧尼亞」出現了，還不悅地把那塊名為「月之水滴」（月のしずく）的水晶掉給加爾莫。唔？究竟這塊水晶背後又有甚麼秘密呢？不過最令奧尼亞感到不安的，就是他在武神祭中曾遇到「持星者」，而且這位「持星者」現在正跟一名取得武神祭冠軍的少年前來艾拉高。而他所指的，莫非就是玲及莉芙？



被詛咒的大屋—樹仙館

當玲奪魁後，就可利用旅館以南那條通道離開輝路特，之後再不停的向東走，目的地就是艾拉高國。不過在離鄉別井前，可先跑到師傅處取他500G旅費來幫補幫補及在師弟手上取得防具(手作りはちまき)。不過這時玲就算跑到艾拉高城前士兵們也不會讓你通過。幸好這裏的西面有間叫樹仙館的大屋，就跑去借宿一宵吧。

原來這間大屋正被艾拉高軍國境守衛隊所使用，而且那個希露卡(ヒノカ)隊長的態度也不見得十分友善，不過她也免為奇難的讓玲一行人在這裏渡宿。但聽館中的管家說，這附近時常有人無故失蹤。唔？究竟我們來了甚麼鬼地方呀？



夜半，睡不着的玲跑到其他客房四處調查。而當他來到希露卡的房間時，希露卡卻以半威迫半恐嚇的語氣說，玲一行人很難入到艾拉高國的了，再加上在這附近人口失蹤的怪事越來越



多，還是待明早快快回輝路特吧。聽罷，玲便沒趣的返回自己的房間中睡覺。在夢中，他夢見孩時的他跟父親一起被怪獸追殺，就在危急關頭，一道刺耳的慘叫聲把它嚇醒，跑到去大廳，卻發現有人死在這裏，而且大門被反鎖。(就如金田一一樣)於是乎玲便開始在館內調查。當他跑到客房時，一隻又一隻的幽靈在他面前出現，還叫他快快離開。(呀呀呀，撞鬼呀你！)之後他再返回大廳，那樹仙館主人的房間就可進入了，呼就跑進去闖闖吧。而他更在這房間的床邊發現一個入口……。

當玲跑了落去後，卻發現希露卡早已在此。事不宜遲了，



跑進迷宮調查吧。不過這個迷宮有個非常特別的地方，就是越行得入，你的同伴就會一個個的失蹤。(逐個捉？)到最後就只餘下玲一個。所以玩者一定要以最快的速度離開，不要兜圈。

當玲來到迷宮的終點時，只見你的伙伴正被人控制，並向着希露卡圍攻。沒法子了，現在玲可以做的就是跟希露卡合作，把伙伴打倒！不過玩者要注意的是，他們的實力會比平時的高。



另外由於巴拉迪的旋風魔法十分利害，所以還是先把他消滅為上。

之不過當玲把他們打倒後，才發現這些只不過是幻像。於是乎玲就跟希露卡一起，前往地下2層。就在這裏，一切的謎都被解開了！而且兇手就在我們這班人之中！而他就是那個管家！原來他利用館主那令愛女復活的心，叫他把一個個活人捉回來，原來只是為了自己可成為強獸的主人！說罷，他就把一隻巨蜈蚣召喚出來，而牠就是玩者現在要面對的波士！不過由於只有一個敵人，再加上希露卡有LEVEL 10，所以只要兩個人圍住牠起勢劈就可取勝。而最後，那管家亦自作自受的被自己所召喚的妖獸所殺。

得到希露卡的幫助，艾拉高也解封了。不過現在她暫未會成為我們的一份子，然而還是不要理這些了，快快跑去艾拉高吧。



●「樹仙館」地下一層地圖



我來啦！艾拉高武神祭！

一入到艾拉高，照樣有位導遊伯伯會為你講解在艾拉高國內一些重要地方。不過最特別的是，這裏有四個類似遺跡的東西正被發掘。唔？這與加爾莫將軍的陰謀有關嗎？

當玲裝備過及向各村民打聽情報後，就可以跑去競技場參



加武神祭。(大家不妨到這裏的修練場調查，因為會得到一個可增加回避率的「見切之符」。)

然而就在武神祭的宣誓儀時，巴拉迪看見宰相薛高時面色也變了，莫非他們之間有些不可告人的關係？不過還不要理這些了，因為第一場對戰已經來臨。可是原來對手又是那古怪的四姊妹！雖說她們的實力被提升了，但用回上次對付她們的戰術能取勝的機會也頗高。至於第二場的對手，就是把卡斯美打倒的艾魯哥(エルゴ)四人眾。他們是由3個劍士加1個魔法師所組成，特點是防禦力高。玩者可先引對方的先頭部隊前來，再圍攻，與此同時再派一個物理攻擊系人物前往攻擊艾魯哥這魔法師。(而且最好是一擊就把他打倒，不然給他有機會出魔法就會很危險)

當玲將艾魯哥打倒後回到



休息室時，就會在士兵手中取得一個不明來歷的手鐲，士兵說它是一個不錯的防具來，就試戴一下吧。WELL，終於來到決勝戰了，而對手就是神龍鬼兵團，亦是上回武神祭的優勝隊伍。他們的實力強得可怕，尤是那兩個壯年劍士，被他們夾攻的話會很危險。故此，玩者又可先把壯年劍士引過來，再用物理系人物夾攻，之後再用旋風魔法攻擊。當



把壯年劍士消滅後，就要立即前去把那魔法少女消滅，以防給她的魔法攻擊造成傷害。然而當玩者把這些敵人也打倒後，餘下來那個有投技攻擊的伯伯就會變得較易對付，圍着他狂攻吧。

終於，玲亦成為艾拉高武神祭的優勝者，更得到(テンショウ)的稱號及曙之盾。

與此同時，加爾莫將軍就給希露卡一個新的任務，就是成為玲的伙伴，並暗中監察他們的一舉一動，如有甚麼古怪，即斬之。雖說希露卡極不願意，但正所謂軍令如山，她又豈敢不聽從？



令希露卡成為伙伴的體能測驗？！

當玲步出競技場時，就遇上希露卡，而且她還主動要求成為伙伴，（當然啦，受了命令嘛）而玲當然一口答應。（選第一個選擇）不過希露卡的手下卻不捨得這位漂亮可愛的隊長，說甚麼若要隊長跟玲一起走的話，就要跟他在越野賽中決勝負！唔，作為本遊戲的主角，玲當然奉陪到低啦，好，放馬過來啦！！

WELL，說穿了其實這是一個MINI GAME來，玩者要比對手更快的把放在北面寶箱中寶物取回來。而且途中還要過急流呀、跳木柱等等，十分有趣。若果失敗了也不要緊，因是可無限CONTINUE的。

在這場比賽取勝後，希露卡就會成為我們的伙伴之一。而玲亦要前往第三場武神祭的主辦國了。



被冰封的神殿—天女之祠

WELL，在艾拉高國的大關閘以南是有條向車的小路的，而玩者就可從這條路一直向南走，行行復行行的，來到一條木吊橋時就會遇上兩名老伯在掙拗着甚麼似的，然而那位持劍的老伯還氣沖沖的溜走了。於是希露卡就前去問問究竟發生甚麼事，原來這位老伯是村長來的，而溜走了那位老伯名為之拉爾（ジンライ），更是一代劍聖。說罷，他就自己溜了入村。於是乎玲一行人也跟着跑進去。

原來這條村叫賴以琪村，是一條建在大樹上的屋來。在向各村民及村長打聽後，終於知道發生何事了。原來賴以琪村的村民是被艾拉高國的國王派來這裏看守那天女之祠中的秘水，聞說這種秘水更能醫百病。不過秘水只會供給國王享用，賴以琪村村民是不能使用的。現在，之拉爾的孫仔正病入膏肓，而他亦因此事而隻身走進天女之祠取秘水。聽罷，為了救這小生命，玲便決定走進天女之祠助其一臂之力。

那邊廂，站在天女之祠前



的之拉爾，回想起從前的事……。在多年前，之拉爾的兒子及媳婦因為山泥傾瀉意外而賠上了性命，白頭人送黑頭人的他在其兒子臨終前承諾過一定會好好照顧他們的孩子。而之拉爾本人也不想再眼白白的見到自己的親人離去。所以他今次的決心是

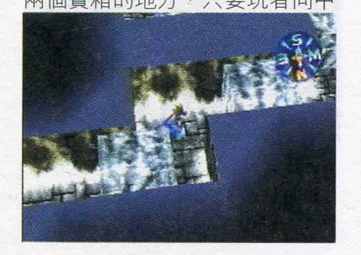


非常大的！

WELL，說回這個迷宮吧。其實「天女之祠」是可分兩部份。第一個部份是一個構造較為複雜的迷宮，由於牆壁較高再加上「層層疊」的道路，很容易令玩者分不清方向又或者找不到出路。（請參閱地圖）而在這裏玩者更會遇上一些人面鳥怪獸及吸血草。唔，牠們也不是甚麼強的敵人來，有11、12 LEVEL可不是問題。

通過了這複雜的迷宮後，玩者就會遇到一個SAVE POINT，再勇闖「天女之祠」的第二個部份。而這部份玩者要面對的就是要夾在兩大塊冰塊中隨着冰塊的移動速度向前行，若一碰到冰塊就要由頭再行過，哈哈，也蠻有趣啊。而且路旁的寶箱中之道具也頗實用，當然要全取走來離開啦。

玩過「被冰推遊戲」後，玩者又會返回山洞內（即天女之祠第4層）。要注意的是，這裏的南面有一條通往3樓的樓梯。經過這樓梯玩者就會來到一個藏着兩個寶箱的地方，只要玩者向中



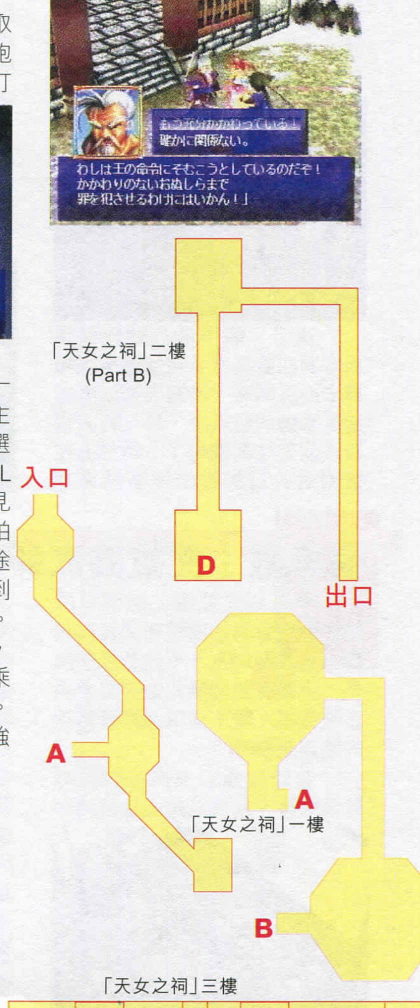
間的告示調查，再選「羅漢」，右面的門就會打開，玩者亦可取得「羅漢之劍」。取過後就可跑回4樓，再用西面的樓梯上去打



波士。

上到去，只見之拉爾跟一隻大怪物打得難分難解，作為主角的玲當然幫手啦。（第一個選擇）唔，由於這場戰鬥有LEVEL 20的之拉爾的幫助，所以不見得會難打。不過這個波士是不怕魔法攻擊的，故此巴拉迪的用途就不太大，故可在戰鬥前調他到隊尾，讓之拉爾頂替他的位置。

終於之拉爾也取到秘水，還把他的孫仔治好。而且玲更乘機召他入隊，（第一個選擇）。啊啊，看來我們的實力又增強了。



●「天女之祠」地圖

前往艾美露特中的危機！

當之拉爾成為伙伴後，玲就可用賴以琪村北面的分叉路，前往艾美露特國（エメロード）。雖然在前往途中會受到手下敗將艾魯哥埋伏，但幸好之拉爾在隊，他會把其他隊友從險境中救出，不用玩者操心。不過當玩者一直向南行，去到艾拉高的邊界時，卻發現不能通過。原來連接兩國之間的大橋被一隻大怪獸所佔據，若果想通過的話請先這鬼東西收拾。呼，沒所謂啦，一家便宜兩家着，就當是為民除害吧。



說回這隻巨龍，他共有兩種攻擊，分別是魔法系的噴火攻擊及物理系的爪擊。唔，牠的防禦力頗高，而且魔法攻擊更對牠起不了甚麼作用。所以玩者可在戰鬥前把巴拉迪調走，再調入之拉爾。而戰鬥時玩者就可用四名隊員放在牠四個方向，把牠夾在其中再狂斬。這樣就可減少牠那噴火攻擊能帶給我隊多人傷害的可能性。

當玲把這巨龍打倒後，自然可以通過之，但大家有沒有發覺此龍跟玲夢中那一條是一模一樣的呢？唔，它們之間又有甚麼關係呢？



艾美露特的小花（？！）—迪雅

幾經辛苦終於跑到來橋的另一面。而在這裏那位艾美露特國的神宮就會前來答謝。跟士兵們寒暄幾句後，便繼續向南走。不久，他們終於來到艾美露特了，原來艾美露特是一個浮在天空中的城堡，精細的彫啄令它更覺綺麗。當玲一行人來到蒼龍回廊時，卻發現一個個男孩子倒來地上。詢問之下，原來這裏住了位非常漂亮可愛的少女，而她就是被諭為艾美露特之小花的迪雅（ティア）。而她父親現正為她召親，不過方法並不是拋繡球，而是要追求者接受測試，若通過測試即可成為迪雅夫婿。唔，很古怪的老爸哩。



當玲來到艾美露特後，就可向導遊伯伯請教一下艾美露特各地方所在何處，當然還要作道具的買賣啦。之後玲用東面的通道去到艾美露特中央部時，就發現迪雅被一名胖男子所迫婚。作為勇者的你當然要跑上去來個英雄救美啦。（第一個選擇）當玲把這個胖子打走後，一名老婆婆出現在他們眼前。而她也不值迪雅父親這種無理的行為，便向玲提議叫他去參加測試，再把它通過之，之後才說不跟迪雅結婚。

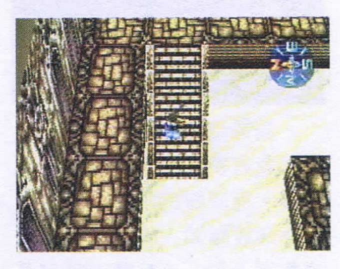


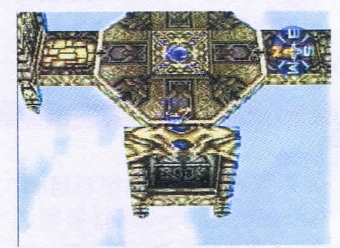


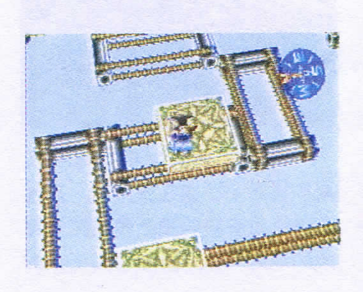
（嘩，咁都得？！）不過玲還是答應了。（第二個選擇）於是乎迪雅就把玲帶到她家處接受測試。

說回這個測試吧。在這裏只有玲一個人可參與，所以在出戰前請先替他裝備一下。而測試的目的也很簡單，就是在那試練塔中取得「試練之METAL」（試練のメダル）。而且這個測試也分好幾個部份，現在就為大家介紹一下吧。

首先第一個試練就要玲通一個沙之隧道。雖然在沙下玩者會見不到玲，但也不見得十分難玩。而這裏就有一些飛龍及眼鏡蛇作為敵人，若果玲有15 LEVEL的話就不難對付。而第二試練就要玲經過一個回旋塔。而這裏最麻煩的就是在後會有3個出口，而玲就要用西面那個出口方可去到第三個試練，不然就要由頭再行過。而這裏的第三個試練只是一條讓玲通過的走廊。而第四試練就需要玩者踏過一些移動着的石板來通過，哈，是有點像玩《孖寶兄弟》啊。而且這裏又不會出現敵人，失足也不會扣掉體力，屢敗屢戰吧！而經過這地方後，就會去到另一部份的第三試練。基本上這是一條單程路，只要一直向前行去到盡頭即可通過繼而來到第五試練，不過這裏的敵人會比剛才所遇到的強。至於第五試練，玩者要做的事非常簡單，就是跑到落最低從寶箱中取走那「試練之METAL」。之後整個測試也會完成。

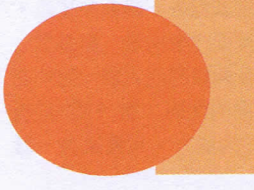








當測試完成後，玲向世伯表明他接受測試的原因。而迪雅的父親也明白此舉是忽略了女兒的感受，終於肯把這個「測試」取消。另一方面，迪雅更成為我們的一份子。（選第一個選擇）好，就跟她一起參加武神祭吧！



決戰！！艾美露特武神祭！

招收了新會員，之後當然是參加武神祭啦。不過若要去到這裏的競技場是要經過艾美露特城的，然而玩者也可以跑到那「綠天樹之森」處儲下LEVEL。唔，尤是新來的迪雅，給她升一、兩個LEVEL吧。

終於來到武神祭了，經過宣誓儀式後，第一場比賽亦正式開始。而今次的對手就是神官四姐妹！（又是四姐妹？！）而這隊的持點就是每一個成員都會放不同屬性的魔法，而她們對自己使用的魔法屬性之防禦力也較高。所以玩者可用物理系人物集中攻擊神官D（因為她用旋風魔法的），再用巴拉迪的旋風魔法對付其他敵人。

當第一場比賽完結後返回休息室時，就聽到外面有人請飲冰凍飲品云云，於是乎伙伴們就一陣風的跑了出去喝。而且那位凍飲哥哥更請玲喝這些東西，但千萬不要喝呀！！（連續兩次選第二個選擇）因為這些飲品是給人下了毒的！若果喝了下次出場時體力就會只得一半！不過不幸地，我隊大部份隊員因貪吃貪喝而中毒。WELL，看來是迪雅及之拉爾出場的時侯了！



而第二場比賽的對手就是毒害我方多名隊員的樂高及其隊員。而該隊的隊員屬性是三個物理攻擊系人物及一個魔法攻擊系人物。（而魔法師就是那個女手下）唔，基本上若玩者用之拉爾出賽，要取勝是不難的，只要在出賽前為他裝備一下即可，而迪雅更是一位比巴拉迪更強的魔法師。而戰術方面都是先引對手的先頭部隊過來再圍攻，繼而再派一個物理攻擊強的隊員把魔法師消滅。

當這場比賽完結後，隊員的身體狀況亦恢復正常。可以參加決勝戰了。而玲要面對的就是以老格鬥家拉修（ラジョウ）為首的戰士們。他們的特點是攻擊力超強，一擊扣我方100 HP可不困難。而且那個隊長拉修更加是物理攻擊及魔法攻擊兼備的敵人！不過也不是沒有勝望的，只要玩者令迪雅懂得「流星嵐」魔法便可以。因為這招是可以一次過將所有敵人之百多HP扣去！極為霸道。絕對可以一次過把拉修的所有手下消滅！

比賽完結，就在司儀宣佈玲是得勝者的時侯，那個被打敗了的樂高竟跑出來説玲是用不法手段取勝的。幸好在危急關頭那位老婆婆出來証明玲的清白。原來她就是艾美露特的祭王美露也姆！（ミルヤム）而玲就在她手上獲得（ウインディア）的稱號及防具「風見之腕輪」。

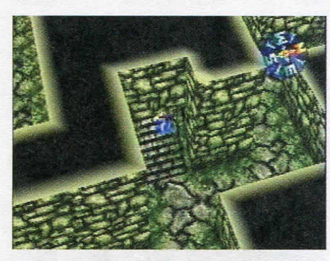


沙漠的小响導—那基

當玲成為了艾美露特武神祭的優勝者後，就會被祭王美露也姆召到祭王之房間談話。不過最奇怪的是，美露也姆跟莉芙單獨地談了好一陣子。吔吔，她們是間是否有些不可告人的秘密呢？但還不要理了，快快趕去爾斯多拉路（イストラル）參加最後一場武神祭吧！

正當他們要離開艾美露特時，一名小男孩從後追出來，原來他的名字叫那基（ナギ），而他要求跟玲他們一起去爾斯多拉路，也願意作為他們的响導。於是乎玲一行人便出發前往爾斯多拉路。

出了蒼龍回廊再向南走，經過沙漠就可去到爾斯多拉路。不過大家要注意的是，那基是一個不會參與戰鬥的人物。另外在蒼龍回廊的南面，有一個叫「祈願之谷」的地方。其實這是一個玩者可去可不去用來玩MINI GAME的地方。入到「祈願之谷」後，玲就要像玩捉迷藏的在迷宮內找尋其他女隊員及出口。不過大家不用擔心，這裏既沒有寶箱，也沒有怪物，主要是影響玲跟其他女隊員的好感度。而一離開這迷宮後，就不可再進入。所以，努力在這裏找尋自己喜歡的人吧。



經過了沙漠，終於來到爾斯多拉路。不過在城門前，那基發現這裏有座叫爾斯多拉路教導所的地方，原來那基遠道而來的



目的就是想找尋他的弟弟。於是乎玲就跟他一起入去找找看。（連續選兩次第一個選擇）入到去教導所，發現那基的弟弟夫爾（フィン）果然在此。起初夫爾對這個哥哥是懷着逃避態度。但最後他們還冰釋前嫌，並承諾會



一起建立新的家園。（喂，你倆個幾大呀？）

讓這兩兄弟團聚後，玲也可在這迪沙比爾村（ディサベイの町）逛逛。唔，而且這裏的物品是較爾斯多拉路中的平啊。之後玩者就可進入爾斯多拉路，參加最後一場武神祭！



努力吧各位！我們的目標是成為「神之鳥」！

就當玲入關時，出奇地發現他的同門師兄弟迪奧居然來到爾斯多拉路當個守門兵，真不可思議。入到城中，照例的向那個導遊伯伯請教一下這裏各主要地方的位置。當在各村民打探過各方情報及搜掠過後，當然是去競技場參加武神祭啦。不過大門前的兵哥卻説武神祭明天才舉行，於是乎他們就到旅館的睡房休息一晚。

是夜，玲又夢見孩童時的他跟父親一起，還説及一些關於「承繼星之一族」的事。唔？玲跟他們又有所關連嗎？



終於來到武神祭當日了。接受過那基兩兄弟的鼓勵，第一場比賽亦正式開始。而首場玲的對手，就是為了民族之名譽而參戰的女戰士西達妮（セターレ）及她的戰士們。唔，其實他們全都是物理攻擊系的敵人來，雖説攻擊力甚強，但只要迪雅的一招



「流星嵐」就可令他們全軍覆沒。

而第二場比賽的對手就是一名老魔法師及其三名徒弟。唔，在這四名敵人之中，以老魔法師羅沙娜（ロザンナ）最可怕，因為她的魔法攻擊不但殺傷力高，而且攻擊範圍大，絕對可一擊扣掉我方多名隊員百多點體力。所以玩者可先用兩名隊員不停攻擊羅沙娜，令她出不到魔法。另一方面用一名隊員守護着迪雅，令她可以使出「流星嵐」魔法。



當玲把羅沙娜打敗後回到休息室時，就從氣沖沖的夫爾手中接過一封信。信內大至是説現在那基正被人捉住。若果想他沒事的話就要在下場比賽中不還手！之後，玲就立即跑出找那基。他們去到看台也找不到那基的蹤影，沒法子，比賽要開始了，還是去迎戰吧！

因為那基的關係，玲處於捱打狀態。就在此時，一把令人振奮的聲線鑽進玲的耳朵內，這



就是那基的聲音！原來那基已脱離險境了。好！這也是我們反擊的時侯了！

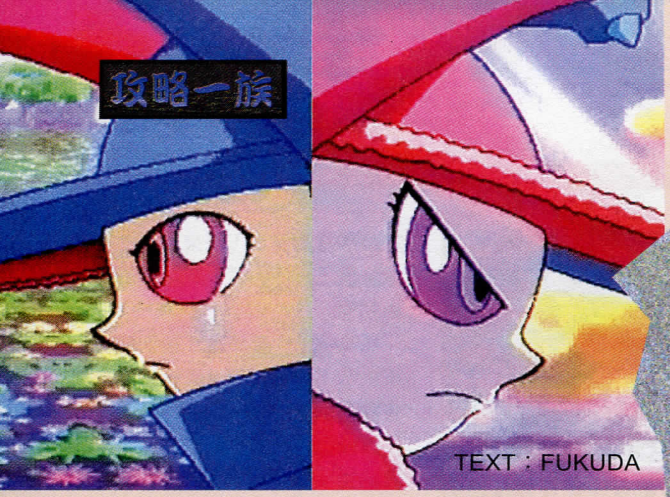
WELL，基於剛才被人硬巴巴的塞了幾拳，所以戰鬥一開始我隊各人都只有一半的HP。但不要擔心，因為今回的對手可真弱過鬼，除了主將節尼（ゼーレン）外，每人的HP只有50許，絕對是可以一刀一隻。故此玩者只要速戰速決的減少他們的出招機會，要取勝是鬉容易的。

比賽過後，玲得知捉走那基的就是這個卑鄙的節尼。不過幸好有奧尼亞的幫助，玲終於可以成為了四個武神祭的總冠軍，成為神之鳥—RAVEN！更可得到一把「銀翼之劍」哩。



流程

序章：▶ 修練旅程的開始 ▶ 在「遺跡之墓地」中的冒險 ▶ 輝路特武神祭本戰！▶ 被詛咒的大屋—樹仙館 ▶ 我來啦！艾拉高武神祭！▶ 令希露卡成為伙伴的體能測驗?! ▶ 被冰封的神殿—天女之祠 ▶ 前往艾美露特中的危機！▶ 艾美露特的小花（?!）迪雅 ▶ 決戰！！艾美露特武神祭！▶ 沙漠的小响導—那基 ▶ 努力吧各位！我們的目標是成為「神之鳥」！



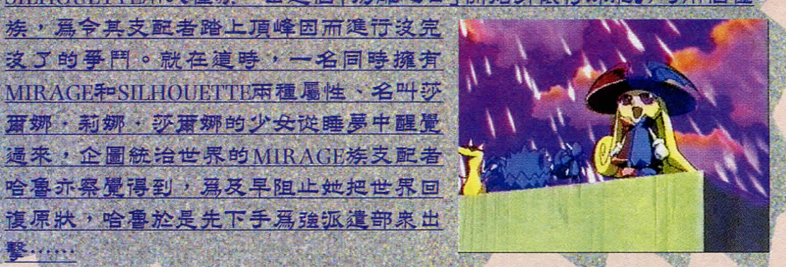
TEXT：FUKUDA

SILHOUETTE MIRAGE
剪影幻像

帶着雙重屬性女孩的使命大作戰！

故事大綱

在21世紀，被稱爲EDO的系統突然暴走起來，頓時將各生物內的屬性分子活性化，導致地球上所有生物均變爲幻像MIRAGE與及剪影SILHOUETTE兩大種族。由這個「別離之日」開始身懷特殊能力的兩個種族，爲令其支配者踏上頂峰因而進行沒完沒了的爭鬥。就在這時，一名同時擁有MIRAGE和SILHOUETTE兩種屬性、名叫莎爾娜．莉娜．莎爾娜的少女從睡夢中醒覺過來，企圖統治世界的MIRAGE族支配者哈魯亦察覺得到，爲及早阻止她把世界回復原狀，哈魯於是先下手爲強派遣部來出擊……



ACT	製造商：TREASURE	售價：5800日圓
MEM	發售日：發售中	容量：CD-ROM

SEGA SATURN

操作入門

雖然在遊戲正式開始前，玩者是可自行選擇進行操作練習課程的，不過為了能令各位有更深入透切的理解，還是先在這亘介紹一下吧。畫面左上方那兩行能量計分別代表玩者現時的體力和精神力(上限為300)，精神力計可分為3個等級，當受到特定攻擊便會自動減低，換句話說精神力越多所使用寄生物(攻擊形式)的判定就會越強；至於能量計下方是現時可使用的寄生物，可在遊戲途中出現很像人力車的ALPHA商會購買，最多能同時攜帶3款。

移動系

→	右移動
←	左移動
→→	右疾跑（按住不放便可貼着牆行）
←←	左疾跑（按住不放便可貼着牆行）
C	跳躍（可3段跳躍）
↙或↘＋C	滑剷（可攻擊）
↓↓	俯下（可移動、疾跑和攻擊）

㊟俯下疾跑有稍弱的攻擊力

攻擊系

面向右邊時B	MIRAGE攻擊
面向左邊時B	SILHOUETTE攻擊

A＋B＋C	引爆炸彈

㊟精神力能量計存量與寄生物數目會影響炸彈威力

特殊系（對敵方不會構成損害）

A	反射器



㊟假如敵人以同一屬性或NORMAL屬性攻擊就會反彈，至於肉體攻擊則會將它無效化。假如是相反屬性則不能反彈，並且會減低精神力能量計存量。

接近敵人時A
捉住敵人

捉住敵人時A
用拳頭猛打敵人令它掉下金錢



㊟按A儲着一會才攻擊就能令掉下金錢數目增多



捉住敵人時↑＋A	把敵人向上投
捉住敵人時←或→＋A	把敵人投向左邊或右邊
捉住敵人時↓＋A	把敵人向下投
捉住敵人時↖或↗＋A	回旋筋斗

㊟走到敵人相反方向改變屬性

L或R	改變現時使用的寄生物（攻擊形式）
X	改變莎爾娜的左右屬性

㊟需要消耗精神力能量計1格

7款寄生物簡介

在《剪影幻像》裏莎爾娜起初只能以普通魔法彈來攻擊，不過若到遍佈遊戲世界各地的ALPHA商會，便可購買另外6款代表着不同攻擊形式的寄生物，而由AREA 2開始所發售寄生物之年齡和攻擊判定會逐漸增加，簡言之開始時買到的1歲寄生物是會較AREA 5的5歲同類寄生物為弱，當然售價亦會較高啦。

史諾沙

貌像人仔，帶點導向的普通魔法彈，攻擊力一般，精神力高時有連射效果；寄生物年齡越大彈的判定與密度會增加。

古勒尼

貌像龍仔，長距離半導向式雷射，攻擊力最弱，雖然如此其實用性可是全武器之冠；寄生物年齡越大雷射光的長度與闊度會增加。

拿舒提

貌像鬼仔，滯空式毒霧攻擊，攻擊力大，能在短時間內對敵人做成極大傷害，缺點是攻擊判定弱；寄生物年齡越大毒霧的投擲距離和判定會增加。

布萊爾迪

貌像老鼠仔，在投擲和回收時均有判定的回力標攻擊，攻擊力一般；寄生物年齡越大投擲距離與回力標判定均會增加。

卡比達斯

貌像鴨仔，全導向式雷射，攻擊力一般，只要瞄準目標後放掣就會放出必中無疑的雷射；寄生物年齡越大照準的判定就會越大。



安加拉

貌像炸彈仔，觸碰式炸彈，除能直接攻擊外還可將它當作地雷使用，攻擊力大；寄生物年齡越大爆炸時的爆風就會越大。

艾比亞

貌像雀仔，會在莎爾娜前面放出翼一般的上下屏帳，能快速應付團體敵人，攻擊力一般；寄生物年齡越大翼的判定就會越大。

AREA 1

買龍最緊要！



遊戲開始時眼前出現了一堆MIRAGE族人(戴面具女孩？)，首要任務就是不要放過它們身上的金錢，儘管以任何手段去搾採去儲錢吧，然後在前面的ALPHA商會(很像人力車的兔子)購買最有用的龍仔LV.1。

不斷儲 $$



掉進地洞後會發現眼前有一大堆SILHOUETTE族人(南瓜！)，除可用龍仔LASER來屈它們外俯下疾跑(↓↓之後→→)亦相當有效。現在最好先花數分鐘在這兒，宰殺敵人後左右拉版令它們復活，不斷重覆這個動作儲錢，總之越多越好啦。

隱藏寄生物・1



叫得你儲錢就當然有用啦！因為經過第一段S字路後只要向右上方作3段跳躍，就能到達秘密的ALPHA商會，選擇購買後若不斷按上就能在最後一欄找到隱藏的6歲寄生物(人仔)，售價足足要成900蚊！貴就貴啲，不過真係好勁。

VS 格里哥利



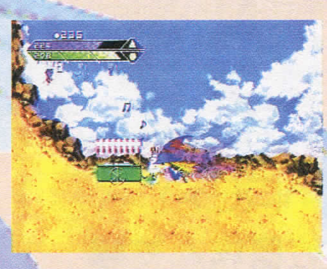
終於第一次遇到頭目級的敵人了，這名SILHOUETTE屬性的魚怪實力僅比嘍囉們強，首要任務當然是用拳頭猛打它以取得其$100，跟着可用相反屬性的MIRAGE龍仔雷射(紅色)對付它；更絕的是拋起它後趁其硬直時向龍仔射它，臨落地時再捉它拋上天射過，不斷重覆這人球戰術，直至永遠，阿門。

VS 機械人



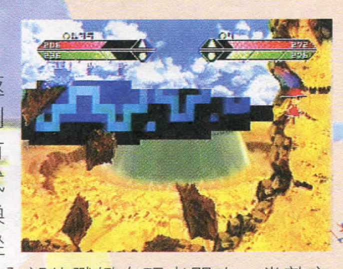
由於機械人是NORMAL屬性的，因此所有屬性攻擊都不會產生任何效果，對付它的唯一方法是利用反射器將它的攻擊反彈回去，只要玩者跳到其背後它就會馬上發砲開火。注意除了能被反彈的綠色NORMAL攻擊外，它還能使用紅色與藍色的屬性攻擊，當心在啟動反射器時不慎被相反屬性的攻擊命中，這樣會造成很大的精神損傷。

隱藏寄生物・2



離開洞窟後就會重回地面，在盡頭只要使勁地向前作3段跳躍，就能在較近左邊的地方降落，再向左沿着懸崖疾跑就會到達左上方的秘密ALPHA商會，可用$900購入隱藏的6歲寄生物(老鼠仔)。

VS 摩錫



打敗機械人後莎爾娜便會返回地面，向前行跳下懸崖會遇到這關的大首領，這位擁有MIRAGE屬性的魔法師攻擊模式主要有3種，分別有召喚MIRAGE族人投擲炸彈攻擊、從另一空間叫出岩石墜擊與及畫面內部的戰艦向玩者開砲，當敵方的巨大判定攻擊出現時可借助左右兩側懸崖逃跑，只要善用龍仔雷射便能EASY WIN；記得在打敗它前要先搶走它身上的金錢啊。

AREA 2

多得很的敵人



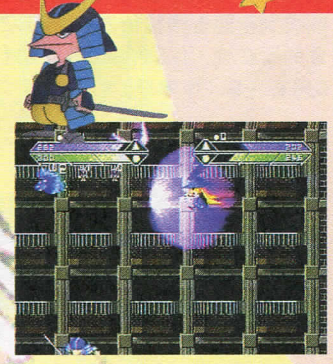
進入第二關後，保持向右行沿途出現的都是MIRAGE族人，只要靠近一邊以相反屬性的龍仔LASER進行攻擊，便能輕易解決敵人，當然貪錢嘅可以用拳頭逐隻逐隻敵人慢慢「竜」，計計數都有成幾百蚊，相當和味。

決戰飛車黨



再向前行，畫面上突然出現3名駕駛着電單車的MIRAGE族人，若和它們搏命就九死一生，最佳應對方法就是先俯在地上，然後不斷疾跑「監生撞死佢」，記着如果電單車爆掉的話它們便會和平時一樣，站着射擊它們就有勝算；全部共有9人。

VS 柏拉傑斯



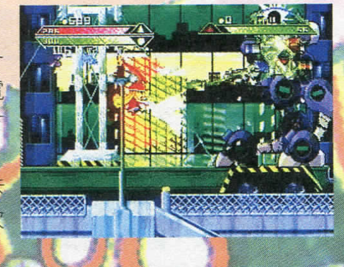
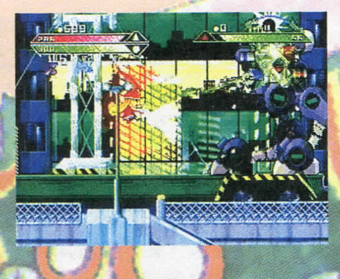
SILHOUETTE屬性頭目，實力並非很高，先走近以人球戰術搶走它身上所有金錢，接着配合龍仔LASER不消一會就能完事，如果它放出飛行道具只要以反射器將之反彈便OK；注意畫面內部的住客會將雪櫃等雜物投向玩者。

VS 索弗魯



一名同時帶有兩種屬性的劍士，它會改變屬性來對付玩者，當為紅色時它會集中以各種飛行道具進攻，最好以反射器反彈回它身上，至於藍色時則會用劍技或突進技，這是進攻它的較佳時機，至於其體力被扣至500時它便會逃走。

撞死它！反死它！

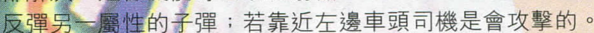



擊退MP／SP後莎爾娜跳到一輛大卡車上，向左行時會被6台電單車截擊，有一個較理想的解決方法——不斷作俯下疾跑撞擊它們。後來以3段跳躍跳過去對岸的卡車，突然出現一台機械人，和前次同樣利用反射器就能解決它。

VS 巨大左輪鎗



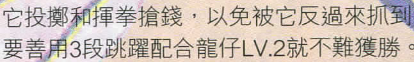
向左行就會出現巨大左輪手鎗，每隔一段時間右邊會出現6個子彈般的敵人，它們爬進鎗膛預備發射攻擊玩者，最好當子彈敵人爬樓梯時把其中一個屬性全部解決，這樣便能專心以反射器反彈另一屬性的子彈；若靠近左邊車頭司機是會攻擊的。



VS 歌利兆



別看扁這名SILHOUETTE族的肥漢，除了能運勁跳高踐起巨大浪花（？）和飛行道具外，它還能抓住莎爾娜將她投向地面，此外更會跳上貨車拋擲族人攻擊。攻略法方面，最好趁它跳起時才過去捉住它投擲和揮拳搶錢，以免被它反過來抓到，只要善用3段跳躍配合龍仔LV.2就不難獲勝。



VS 蒂娜美斯



這關的大首領是有如魚一樣的巨大魚妖，打敗它的方法就是將其帶有屬性的觸鬚消滅，在躲避攻擊的同時用相反屬性的龍仔LASER瞄準它來打；注意若它受到一定程度的損傷，它在潛進畫面底部後會再升起以脊鰭刺向莎爾娜，玩者需要從背景的大廈玻璃倒影來預計它的上升時間位置。

AREA 3

紅藍族人來襲



開始時有不少SILHOUETTE族人會從屋內衝破玻璃飛出來，此外還有站在背景向莎爾娜投擲炸彈的MIRAGE族人，只要站在左邊以龍仔LASER掃射它們便可，當炸彈拋過來時就要馬上跳走。接着往左上方行時在屋頂會遇到另一批南瓜頭，最好留守在畫面的左邊進行攻擊，以免在把全部敵人消滅之際會馬上掉進屋內。

隱藏寄生物・3

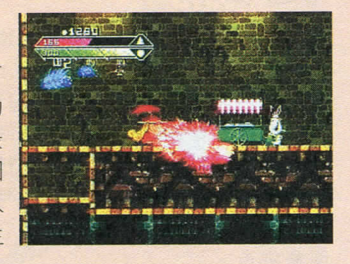


在解決屋頂上的全部敵人時，如果站在畫面的中央就會掉進屋內，相反來説若靠近左端則能跳到左面去通往秘密ALPHA商會的所在地，以$900購買隱藏的6歲寄生獸（炸彈仔）。

滾動的大鐵輪

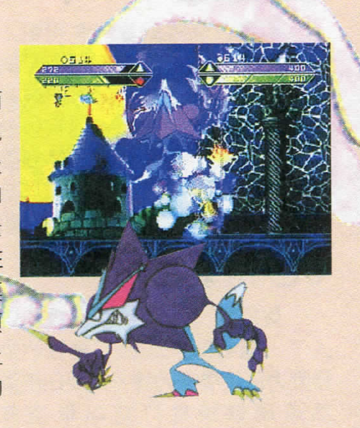
掉入屋後只要向左行右邊就出現一個大鐵輪，由於被它壓中會造成很大傷害，因此還是快速逃離這兒比較划算。在最左邊的牆上有一個凹位，先在那裏等待鐵輪墜進谷底，然後可選擇從上路或下路移動，無論選擇哪個也不會對劇情有任何影響，接着會出現另一個大木輪滾向莎爾娜，基本上只要不斷向右走便OK。

隱藏寄生物・4



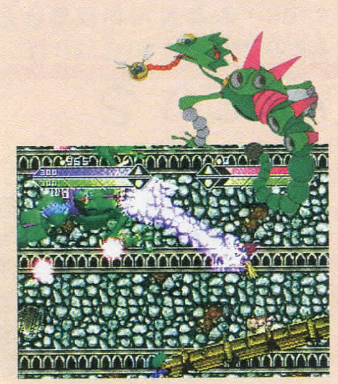
當避開大鐵輪後，玩者是可自由選擇從上路或下路繼續移動的，只要進入下路後不斷靠着最上層向左行，這時就會發現一個通往上方秘密ALPHA商會的入口，可在此購買隱藏的6歲寄生物（鬼仔）。

VS 巴烏羅



到達另一畫面在ALPHA商會補充過體力後，往右行會發現一名鬼鬼祟祟的男子躲在石柱後面，只要站着不動他便會出來和莎爾娜交談，跟着他會借助佈景板上的月亮變身為SILHOUETTE屬性的人狼襲擊她。它的攻擊模式有俯衝攻擊、上升攻擊與狼頭氣勁，聽起來好像很勁但實質上只是普通角色，用拳頭屈完它的錢後再以人球戰術對付之。

VS 馬拿基姆



打敗人狼後在下層畫面莎爾娜會找到ALPHA商會，跟着便會遇到另一個頭目級蜥蜴般的NORMAL屬性敵人，它會因應玩者攻擊畫面上太陽時所使用的武器屬性而改變自己的屬性，至於對付它的方法只要先留意其體力計的顏色，再用相反屬性的龍仔LASER瞄準它來射便可。

VS 索弗魯

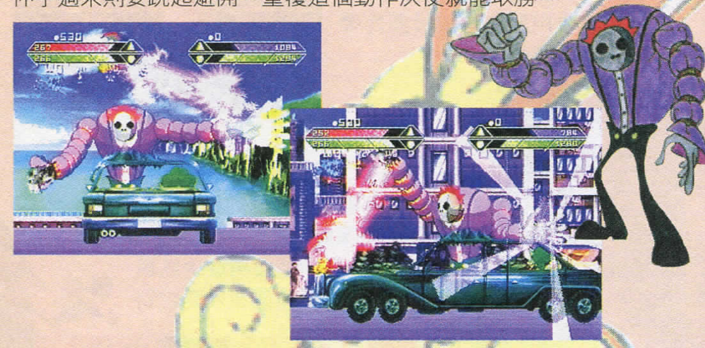


就在畫面上顯示過關時，雙重屬性劍士索弗魯突然出現對付莎爾娜，雖然它的實力和上次一樣，不過背景上卻增加了幾道地台令移動變得較為困難，若它施放電光球則很難去躲避，縱使如此攻略法依然是當敵人為紅色時只管守備，直至它轉變成藍色時才全力進攻；和上次同樣當它的體力降至500時便會逃走。

AREA 4

VS 森遜

開始時先有一間ALPHA商會，購買龍仔LV.4與及補充體力後會遇到一輛大房車，這時需要和SILHOUETTE屬性的巨人司機森遜決鬥。基本上戰鬥是分為橫、縱、橫、縱4個階段的，當敵人受傷至一定程度時會改變車身位置，橫向時玩者只要留守在車的最左端不斷放出龍仔LASER，而縱向時則要站在車中央攻擊巨人的右手，若它伸手過來則要跳起避開，重覆這個動作次便就能取勝。



走廊大混戰

打敗巨人後房車便會衝入一幢大廈內，莎爾娜眼前除了有2名站崗在機鎗台的MIRAGE族人外還有很多SILHOUETTE族人攀爬着天花板，當心被它們的電光砲與炸彈夾擊，應對方法是先在左方以龍仔LASER解決天花板上的所有敵人，再配合反射器將MIRAGE族人的電光砲反彈回去，以其人之道還自其人之身。



隱藏寄生物・5

在老虎機房間莎爾娜誤中兔女郎的陷阱，因而掉進下一層去，這時不要馬上向右移動，假如向下跳躍的話便會發現一間秘密ALPHA商會，在這裏可以購買隱藏的6歲寄生物（龍仔），有它的話接着而來便會輕鬆得多。



VS 科斯特

稍向右行會發現四周非常漆黑，並且找到一名SILHOUETTE屬性的敵人，這位面具男手能利用影子裏的鑊形天線砲進行攻擊，要對付它首選武器當然就是龍仔LASER（最好能買到剛才提及隱藏的LV.6），正面攻擊時除能對它造成傷害外還可射穿它的天線砲，雖然它並非很難去應付可是別忘記去搶走它身上的金錢啊。





VS 莎娜

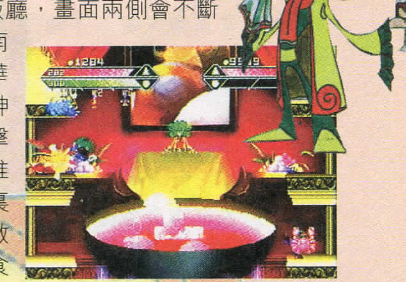
擊倒面具男後就能再回老虎機房間，與MIRAGE屬性的兔女郎戰鬥，開始時不斷射擊它的背部便會令其真身重現，基本上它除了揮動手裏的杖外便是以老虎機及樸克牌隨機攻擊，對付方法最好趁它在平常狀態時抓住它施以人球戰術，注意若它在老鼠機或樸克牌「有幸」抽到炸彈就要馬上躲避；勝出後它會給予莎爾娜一個拉老虎機的機會。





VS 迪里拉

離開老虎機房間後便會進入這關的大首領——MIRAGE屬性美食家迪里拉的飯廳，畫面兩側會不斷出現將各種食物投進大鑊內的南瓜，如美食家吸收食物的精華（紅色氣泡）就會增加它的精神力，當到達100時它會放出攻擊力很強的MIRAGE屬性光柱。唯一解決方法是把南瓜們推進鑊裏去，最好是保持留守左邊捉住敵人後按↗＋B將之推走，若美食家吸到藍色氣泡則會造成損傷，重覆數次就能勝出。

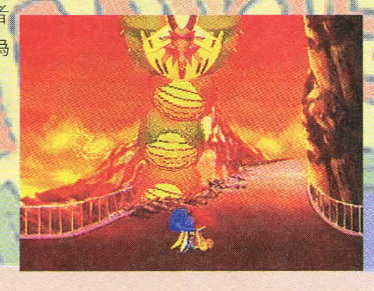


AREA 5

選擇左右二路

進入這關畫面上出現了兩條羊頭蟲身的龍狀物體，玩者可自由選擇以左路或右路來移動，無論以那邊來進行遊戲都不會對劇情有任何影響，話雖如此筆者還是決定以右路繼續遊戲。為甚麼？當然有理由啦。





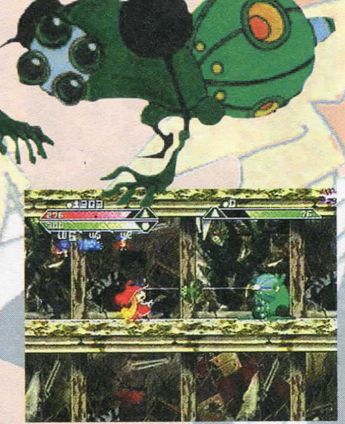
瓦礫戰鬥

被右邊的羊頭蟲身龍吸掉後，莎爾娜會在瓦礫區的右側出現，畫面上有數名不同屬性手持機鎗的戰鬥隊員，雖然可以快速殲滅它們，但是切勿放過這個賺取金錢的絕佳機會哩，而向左行一會在大廈頂樓是可找到ALPHA商會的。



VS 阿撒辛

向左稍行一會，莎爾娜在殘舊大廈內發現一隻NORMAL屬性的大蜘蛛，它除了能放出八方向電光外還會投出蜘蛛絲與蜘蛛網抓住莎爾娜，假如被蜘蛛絲纏着便需要馬上連按C掣逃脱。至於對付它的唯一方法，便是看準它放出八方向電光時以反射器回敬之，補充一點它可真是上佳的賺錢對像呢。







隱藏寄生物・6

擊退大蜘蛛後降下至最底層，接着慢慢向左下方行，這樣便會發現一間秘密ALPHA商會，在這裏可以用$900來購買隱藏的6歲寄生物(雀仔)，其攻擊判定實在非常巨大。

VS 司令官

當莎爾娜不斷向左行，便會到達整個廢墟區域的正中央，此時帶着4名戰鬥隊員的司令官行出來偷襲她。它們全部都是NORMAL屬性的，集中應付司令官前最好先解決礙事的雜魚，雖然可用反射器將其攻擊反彈回去，不過趁司令官放出音波改變其屬性後才殲滅它們會比較好，至於司令官則要等它用電光鎗或投擲炸彈時以反射器禮尚往來。



VS 米傑度

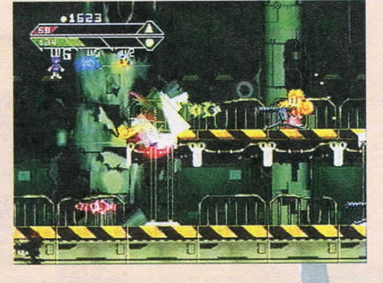
逃出廢墟後莎爾娜會掉到羊頭蟲身龍的表面，這時貴族米傑度出現並襲擊她，SILHOUETTE屬性的它攻擊模式有遠距離發射能量衝擊波、跳到半空插向地面再從地底鑽出來與及空中投拋飛標等。若它放出能量波只要跳到空中就能避開，不過如果它跳起準備插向地面就需要留意了，當它快將降落時必需馬上疾跑逃走，然後估計它彈上來的時間以3段跳躍躲避，否則容易會被它撞中。



AREA 6

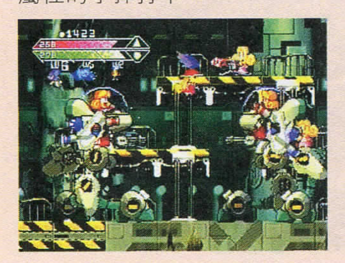
深入敵陣

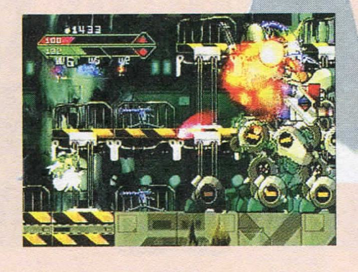
幾經辛苦終於闖入了敵方基地，在莎爾娜面前只有兩名站崗在機鎗台的MIRAGE族人，不消兩三下子便能解決它們，接着沿着牆邊疾跑會發現一間ALPHA商會，可先在這兒回復與及購買各種5歲寄生物，這會對跟着而來的戰鬥有所幫助。



VS 機械人×2

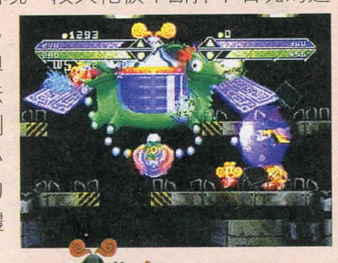
買過裝備後，只要向前行就會發現被眾多敵人包圍，分別有數名在機鎗台站崗的MIRAGE族人與及兩台NORMAL屬性的巨大機械人，要殺出重圍最好先幹掉那些MIRAGE族人，然後再用反射器把機械人的攻擊反彈回去，留意在張開反射器時不要被相反屬性的子彈打中。





VS 加魯加達

只要向前行就會出現一堆嘍囉，厮殺完它們便進入另一畫面，跟着經過ALPHA商會後就出現一段天花板不斷掉下石塊的通道，最後出現了一隻會改變自己屬性的雙頭龍，在這裏所有普通攻擊是無法打中它的，唯一方法是當它為SILHOUETTE屬性時別讓其觸手抓到一隻它的同族，必定要把全部南瓜頭消滅，這樣的話它只能將MIRAGE族人捉回體內，在吸收能量時就會造成直接破壞，接着若殺掉SILHOUETTE族人便可。





VS 索弗魯

雖然能將雙頭龍擊倒，可是莎爾娜跟着卻被索弗魯捉到另一地方去，這時基地尚有2分鐘便會爆炸，玩者能否在限定時間內擊倒它會影響接着的頭目是誰。它的攻擊模式並沒有明顯大變化，只是有數枚反射器在其身旁出現，較特別的是它會放出在反射器群內撞來撞去的雷射光，另外有時還能將玩者的攻擊反彈回去，基本上戰法是和前次相同的，記着今次它的體力足足有成1000啊。





AREA 7

VS 西夫魯・夏・索哈路



如果能在2分鐘內解決索弗魯，莎爾娜就要和會隨時改變屬性的機械劍客決一死戰，當它為SILHOUETTE屬性時主要以揮動長劍與及發射擴散雷射，若為MIRAGE屬性時則以飛行道具為主，此外兩者都能使用廣範圍雷射攻擊。由於敵人普遍攻擊的判定都很強，因此較佳的應對方法是盡量利用3段跳躍跳到較高的地方才攻擊，若它使用廣範圍雷射則一定要死擋，只要有根性就不難獲勝。

VS 些拿

如果無法在2分鐘內解決索弗魯，莎爾娜就要和同時擁有兩種屬性的蝴蝶戰鬥，每隔一段時候它便會投下數條小蟲妨礙玩者攻擊其不同屬性的翅膀，若它以尾部吸收掉這些小蟲就能替自己回復體力，因此當小蟲掉在地台上時就要馬上把它們除去，跟着只要站在蝴蝶的翅膀底部不斷向上發射攻擊，不久後便能打敗它。

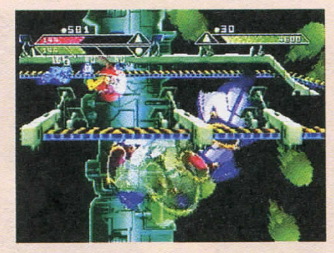


隱藏寄生物・7

當打敗機械劍客或蝴蝶後，就會有一間秘密ALPHA商會掉在莎爾娜的前面，除了有最後一隻隱藏的6歲寄生物（鴨仔）發售外，還可在這裏買回之前出現的全部寄生物，以作最後戰鬥前的補給準備。



VS 防衛系統



在統治者面前若選擇左邊那項「要還原世界」，那麼在和最後頭目決戰前就要先破壞沿途看守的防衛系統，整個防衛系統可分為3個部份，分別由兩架、三架和四架移動砲台所組成，無論在那個部份玩者都只能以反射器將砲台的電光砲反彈回去攻擊它們，注意當和三架砲台戰鬥時特別被砲台間的電光困死。

VS 莎爾娜之妹



毀掉移動砲台後，便要和這條路線的最後頭目——莎爾娜的妹妹展開決戰。她同樣擁有SILHOUETTE和MIRAGE這兩種屬性，會隨時因應情況而改變屬性來進行攻擊，除了電光波和長手攻擊外，它還能放出靠近時會自動爆開困着玩者的小型球體，至於攻略法最好能以相反屬性的龍仔LASER保持遠距離瞄着它來射，實際來說難度並非很高。

VS 米傑度

在統治者面前若選擇右邊那項「不要還原世界」，曾是手下敗將SILHOUETTE屬性的貴族會再次出現襲擊莎爾娜，戰場依然是一個圓球體，起初它會以和前次相同的戰法來對付玩者，可是當它的體力被扣至500時它便會轉變為另一型態繼續作戰，此時它的能力和攻擊判定會大為提升，此外還能張開防護網彈開玩者的各種攻擊，最佳戰法依然是靠龍仔LASER作遠距離射擊。





ENDING A





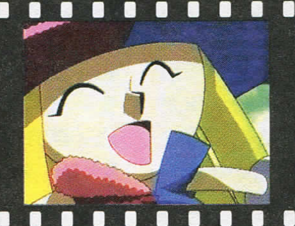






ENDING B





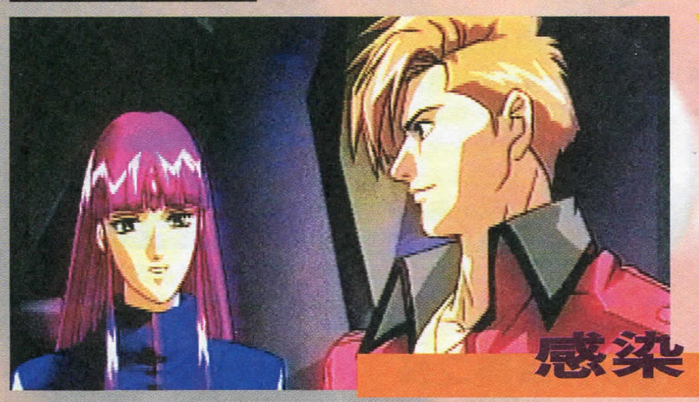




TEXT：FUKUDA

VIRUS
完全攻略PART 2

AVG 製造商：HUDSON SOFT 售價：6800日圓
發售日：發售中 容量：CD-ROM×3
MEM SEGA SATURN



感染 #5 Net Army

快速攻略流程

▼STAND總部
▼研究區
談話 雅殊×2
談話 雅殊→麥諾頓博士
移動 EXIT
▼多邊形迷宮畫面
▼情報區
談話 姬莉／瑪莉
談話 姬莉／瑪莉→紐林堡的悲劇×2
GAME 人物搜索
談話 姬莉／瑪莉→埃薩克[アインショック]事件×2
談話 姬莉／瑪莉→韓[ハン]中尉×2
電話 莎莉「4411」
電話 II-10 KARK「2109」
YES OR NO
電話 監獄「6440」
移動 EXIT
▼多邊形迷宮畫面
▼資訊站
移動 NET JUMP→司法NET
▼SAVE POINT（23）
▼司法NET
▼播片式迷宮畫面
▼監獄接待處
道具 認識咭
看 守衛的眼
調查 守護的眼
移動 EXIT
▼播片式迷宮畫面
▼監獄
談話 麥諾頓博士
談話 麥諾頓博士→韓中尉
談話 麥諾頓博士→埃薩克事件×2
談話 麥諾頓博士→NOA9000
談話 麥諾頓博士→PP疫苗
電話 莎莉「4411」
道具 追蹤器
▼SAVE POINT（24）
▼CULTURE-NET
▼多邊形迷宮畫面
▼自動車博物館
▼多邊形迷宮畫面
▼CINEPARK
談話 網絡經理×2
移動 EXIT×2
▼多邊形迷宮畫面
▼自動車博物館
調查 競賽跑車×3
調查 當娜
調查 點火掣[イグニッション]
調查 左下方控桿
GAME 拆炸彈
談話 美露迪
電話
▼多邊形迷宮畫面
▼資訊站
調查 油畫
移動 RISE
▼SAVE POINT（25）
▼殖民衛星LEMURIA
▼整備室
談話 老伯
調查 傳送器
GAME 編寫程序
調查 傳送器
▼傳送器內
調查 左面熒光屏
YES OR NO
調查 主熒光屏
道具 認識咭→插咭槽
選擇RESORT-NET
▼SAVE POINT（26）
▼RESORT-NET
▼多邊形迷宮畫面
▼夏威酒吧
移動 左

埃薩克事件

在總部雅殊告訴沙治艾莉嘉已渡過安全期，不過還需一段時間才能完全康復，另外他還提到麥諾頓博士應掌握這次病毒事件的關鍵。接着在情報區SCOW說網絡軍方面好像要隱瞞紐林堡的悲劇，而姬莉發現沙治帶回的事故記錄與及NOA8000的啟動記動有所分別，軍部方面對埃薩克事件採取極度保密的態度，在軍事審訊後札爾尼社長、麥諾頓博士、基利大佐和韓中尉皆被調查，韓中尉在事件發生後已便離開軍部，雖然司法部有其資料不過要先找到能證明是他代理人之物品，於是他委托莎莉與II-10 KARK幫忙。到達電腦監獄後，麥諾頓從各種跡像猜測埃薩克事件是由寄生性病毒引起的，沙治細想如果網絡軍真的利用病毒來製造生物兵器，那麼他們企圖毀滅證據的做法就能解釋了。他跟着致電莎莉，莎莉說雖已調查到關於基利大佐的事，不過韓中尉的則被嚴重保密起來，另外當娜向沙治放出求救訊息。



MINI GAME 人物搜索

為找出到底是哪位乘客在紐林堡的悲劇中變成怪獸，沙治與姬莉於是將當時所有網絡使用者的資料進行分析，全部網絡使用者為63815人，玩者需要自行選擇以哪種篩選條件來統計人數，藉以收窄調查範圍，若利用全部條件來統計符合的則是0人。只要將不合理的條件「死亡的年月日」除去，會發現符合其餘5個條件的有三人，結果推斷出左邊頸部有傷痕的男子有可疑。

擄走

在CULTURE-NET經網絡經理的協助下，終於能進入已關閉的自動車博物館，走近看看發現當娜被困在車內，用手觸摸她時她突然消失掉，接着熒光屏顯示車內各系統部份為異常狀態，此時美露迪來電告知沙治無法升回現實世界，可能是車內被放置了炸彈，經過推理沙治終於將炸彈拆除，而II-10 KARK來電告知韓中尉曾在兩個秘密網絡出現，另外網絡軍方面則已對沙治下了格殺令。為了避開網絡軍的視線，沙治潛逃至殖民衛星LEMURIA去找老伯協助，解除保護系統借用秘密傳送器通往目的地去。



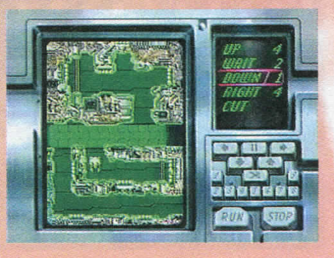
MINI GAME 拆炸彈

沙治為了拯救當娜，反而被困在跑車炸彈陷阱內，在油缸部件裏合共有紅、黃、藍3組活門，若能將它們順序切斷便能令炸彈失效。根據美露迪的心理分析，犯人除了會將解拆次序依照喜歡顏色來決定外，還會把最喜歡的排到最後位置，總結以上兩點與及犯人普遍喜歡的顏色，推斷到解拆順序為藍、黃和紅。



MINI GAME 編寫程序

廢置很久的秘密傳送器由於裝設了保護系統，所以無法馬上使用，唯一方法是利用小型機械CUT NS來把電線切斷，玩者需要預先輸入程序來安排CUT NS執行一連串行動，除要令它移動到電線的位置外還要避開中途的機關和電流，至於破解程序則是「LEFT 6、UP 4、WAIT 5、UP 3、LEFT 1、WAIT 2、LEFT 3、CUT」。



移動　櫃檯
▼櫃檯
談話　酒保[バーテン]
▼老闆房間前
談話　酒保×2
電話　STAND總部「0110」
看　酒樽×3
調查　操作板
GAME　解暗號
▼老闆房間走廊
移動　書房
▼書房
談話　老闆
調查　右邊櫃子
看　雞尾酒
道具　分析器→雞尾酒
移動　EXIT
▼老闆房間走廊
調查　魚的立體影像
道具　分析器→水槽內的愉快可樂
移動　EXIT
▼老闆房間前
談話　酒保
移動　EXIT
移動　左
移動　西絲高
談話　西絲高
移動　EXIT×2
▼多邊形迷宮畫面
▼夢沙灘
移動　海之家前
▼海之家前
移動　海之家內
▼海之家內
移動　NET JUMP→RELIVE-NET
▼SAVE POINT（27）
▼RELIVE-NET
▼播片式迷宮畫面
▼療養院
談話　接待員
談話　接待員→韓中尉
移動　右
▼播片式迷宮畫面
▼病院入口
移動　護士中心
▼護士中心
談話　護士
移動　EXIT
▼病院
移動　EXIT
▼播片式迷宮畫面
▼診察室
談話　病人
談話　病人→韓中尉
移動　EXIT
▼播片式迷宮畫面
▼療養院接待處
移動　EXIT
▼播片式迷宮畫面
▼ADJUSTMENT SHOP
移動　NET JUMP→RESORT-NET
▼SAVE POINT（28）
▼RESORT-NET
▼多邊形迷宮畫面
▼藍蠔吧迷宮
▼多邊形迷宮畫面
▼藍蠔吧
談話　媽媽[ママ]×2
調查　媽媽×3
調查　指環
道具　分析器→指環
調查　指環
取得指環
▼多邊形迷宮畫面
▼多邊形迷宮畫面
▼夢沙灘
移動　海之家前
▼海之家前
移動　海之家內
▼海之家內
移動　NET JUMP→司法NET
▼SAVE POINT（29）
▼司法NET
▼播片式迷宮畫面
▼律師辨公室接待處
談話　法務局員
道具　認識咭
看　局員的眼
調查　局員的眼
電話
電話　STAND總部「0110」
移動　EXIT
▼播片式迷宮畫面
▼律師辨公室
道具　指環→律師
取得未解析磁碟
道具　指環
GAME　解開指環暗號
看　紙條
道具　分析器→紙條
取得備忘紙[メモ]
▼多邊形迷宮畫面
GAME　AIS戰鬥×4
頭目戰　RED CLAW 2
▼SAVE POINT（30）

愉快可樂

在RESORT-NET的威夏酒吧機械酒保説老闆早知他會來，於是引領他到其房間去，在房前酒保要求老闆開門可是卻沒有回應，沙治結果憑老闆每天更換酒樽的習慣推斷出正確的傳送器啟動密碼。當進入老闆房間時，沙治發現他已奄奄一息，離開後沙治在碰到浮游於半空的立體熱帶魚影像的同時魚缸內出現了一支愉快可樂，從其傷口狀況可看出是專業人士經手的，話説頭來網絡軍又為何那麼緊張愉快可樂呢？臨離開酒吧前女侍應西絲高告訴沙治韓中尉好像到了RELIVE-NET。

MINI GAME 解暗號

在威夏酒吧沙治原先準備到老闆的房間去，可是卻不知道啟動通往其房間之傳送機密碼，於是嘗試從他那每天更換酒樽的習慣來估計啟動密碼。傳送機旁邊的酒樽上掛着印有「DEAD」字樣的名牌，思考一會發現只要和在札爾尼社那時以十六進制將英文字母轉變為數字的方法便可啟動傳送機，即是在操作板輸入13141013。



藍蠔吧的發現

在療養院接待員説韓中尉於上個月已出院了，叫沙治可找護士和其餘病人問問，接着在診察室一位年老病人説韓中尉到療養院來是為了進行人格轉換手術，較清楚事情底蘊的是RESORT-NET內藍蠔吧的媽媽。網絡移動後沙治經過一輪迷宮便進入藍蠔吧，他向盡任何辨法去迫店主媽媽交出韓中尉的證明物件，結果媽媽把韓中尉那隻內側刻着「BOXSIZE」的指環借給沙治。

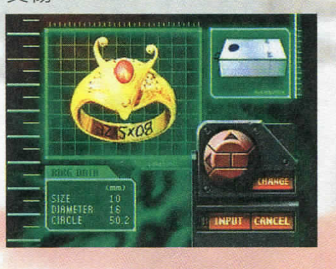
指環的秘密

沙治在司法網絡核對身份後姬莉來電告知其傳送器損壞了，另外網絡軍則以牽涉入失蹤少女和札爾尼二人的死而追捕他，就在這時突然斷線，美露迪告之情報區二人的傳送器亦發生故障，幸好雅殊和艾莉嘉啟動了防護裝置。在律師辨公室沙治取得一隻未經解析的磁碟與及一個鐵盒，解破密碼後在裏面找到一張寫着「VIRuS」的紙條，離開時數名AIS衝入辨公室狙擊沙治，解決它們後在通道的盡頭沙治和美露迪遇到改變了形態的RED CLAW，它在臨消失之前偷襲二人，沙治奮身保護美露迪而受傷。



MINI GAME 解開指環暗號

雖然取得能代表韓中尉身份的指環，可是在律師那裏卻遇上麻煩，他留下的大鐵盒是需要密碼才能打開的，經過一輪考慮估計是和指環內刻着的「BOXSIZE」有關，可是X、S及Z等又不能轉為十六進制，不可用先前的方法來解碼。沙治利用儀器仔細檢查指環，結果發現當把它倒轉來看時英文字母就會變成3215×08這條算式，即是輸入25720便OK。



MINI GAME AIS 戰鬥×4

解決闖入辨公室襲擊的數名AIS後，沙治在逃走時需要和守着通道的守衛開戰，沿途一直向前走合共有4場戰鬥，形式上和一般戰鬥無異，只要將照準移到四處跑動的AIS上開鎗便成，當然若使用散彈鎗效果就會更好。

★ BOSS BATTLE ★
VS RED CLAW 2

在通道盡頭沙治再一次要和RED CLAW戰鬥，它除改變形態外還增強了各種能力，不過如果在先前已完成5次模擬戰鬥提升實力，配合威力強大的電磁刻鑿鎗那就勝券在握，只要順着左肩、左手的鎗和胸口這三個弱點不斷攻擊就能擊退它，留意攜帶彈藥的數量是否足夠啊。





謎之島國

DESIRE

電腦遊戲上也有不少人氣的《DESIRE》，現在移植至SEGA SATURN，當然在電腦上面的三級鏡頭是不會出現的。而今次是會刊出《DESIRE》中其中一位主角——ALBERT MACDGUL（亞拔／アルバード・マクドガル）的故事。

山寺良牙

AVG　製造商：C'S WARE　價格：6800日圓
容量：CD-ROM×2　記憶：39
MEM　SEGA SATURN

操作方法——

方向掣：選擇指令
A、C掣：決定指令及跳去下一段對白
B掣：取消指令
L掣：按緊後可連續跳去一大段對白
R掣：回顧以往所出過的對白（由遊戲開始時至按R掣時的地點）
START掣：進入系統畫面，內有SAVE、LOAD及OPTION三大項。

《DESIRE》出場人物關係圖——

卡絲美（カズミMグランチェスタ）
生態科學研究所主任「23歲」，另外是DESIRE的贊助團——古蘭斯他財團的會長的孫女。




西菲亞（シルビアブラザー）
機場地勤人員的長官「22歲」



基治博士（ドクターゲーツ）
MEDRICAL CENTER的醫生
「年齡不詳」



瑪路天娜（マルチナステラドヴィッチ）
DESIRE的總監督「年齡不詳」



艾莉娜（エリナフランソワ）
基治博士的助手「18歲」



亞拔（アリバードマクドガル）
穌沙路NEWS TIME的記者
「24歲」



真琴（マコトイズミ）
DESIRE研究主任「24歲」



麗子（レイコクサナギ）
瑪路天娜的專屬秘書「25歲」



天娜（ティーナ）
亞拔在海灘救起的少女「約12歲」
除了自己的名外甚麼也記不起



加路（カイルKカーツ）
DESIRE研究職員「26歲」
格鬥技十分了得



姬斯丁（クリスティシェパード）
專責DESIRE的事務處理「28歲」
曾離過婚



斯里路（シェリルシャトレート）
DESIRE研究職員「22歲」曾取得數學及物理博士學位

故事攻略——

前奏

在南方的大海中有一個寂寂無人孤島，該處有一個巨大的研究設施，名叫《DESIRE》。而建設這設施的是其中一個世界有名的財團——古蘭斯他財團，至於他們研究的是甚麼呢？基本上任何人也不知道，一直是個神秘的面紗。而在外界，則有人認為他們是正進行一個開發軍備，於是……。

序計故事

人，究竟由何處來，亦會去何處？由這個長久的輪迴救出來的又是誰？將我救出來的人，就是……。

亞拔發了一個夢，而這個夢似幻又似真，這時亞拔是在機上正前往迷之島——DESIRE，突然機上的廣播響起，說到達目的地的時間是當地時間十一時，之後亞拔便從窗外望去看見了DESIRE，想起了一大堆有關它的傳聞及戀人正是在島上工作，看見了這麼細的島便開始想究竟有多少人在該處工作，這時……。



窗旁的女性：「大約長兩公里的島，在上面有124位職員。正如其名，它是一個謎之島。」

亞拔：「你對它十分之詳細呢，這班機上只有二人，你是否也是一位記者？」

窗旁的女性：……（沉默不語）

亞拔：「還是算了。」

亞拔在位上看報，想世間還是有很多罪惡的事，之後在報上看到一則消息，說這附近有一輛送機行縱不明，亞拔想是否恐怖襲擊呢？聽到了後窗旁的女性好像有些反應。



窗旁的女性：「不是的，最近該不會有發生騷動的。」

亞拔：「究竟是怎麼一回事。」

窗旁的女性：「在任何一個時代沒有可能一天沒有騷動。不明白嗎？這個時代是一個十分騷動的時代。」

亞拔：「唔，你可是一位有趣的女性。」

窗旁的女性：「我叫卡斯美，你呢？」

亞拔：「雖然有些自豪，但請看看我的胸前。」

卡斯美：「咦？很美麗的刺繡，是否自己做的？AL……亞路？」

亞拔：「ALBERT，叫我做亞拔便可。」

卡斯美：「亞拔，在此先向你提個忠告，到DESIRE後，可能會有更多騷動的事件，請做好心理準備。」



故事正題——亞拔篇

◆機庫（格納庫）◆

之後便到了機場，可是亞拔等了很久也看不到真琴出來接他，於是便四周調查。

（見る・調べる→あたりの様子×2）

看見這個機庫十分之大，一個人人生路不熟，於是便在機庫處自言自語。

（話す×3）

一人自言自語也是無辦法的，於是便決定留在此處等一下。

（待つ→マコトの事×3）

等來等去也等不到真琴，於是便在機庫內行一下。

（移動する）



在周圍行的同時，便有一位女子喝停了亞拔，過了一段爭論後便各自作自我介紹，起初亞拔因地方太吵鬧而聽錯她的名是「汁」，經他再一解悉後，原來她名叫西菲亞。

（話す×3）

之後便與她交談一下，原來西菲亞知道亞拔的來歷，也知道他是真琴的情人。原來在DESIRE中亞拔與真琴的關係是十分之出名，之後亞拔便抱怨真琴為何這麼久還沒來，於是西菲亞便問亞拔約定時間是何時，答了她是十二時後，她便說現在只是十一時，原來他忘記了飛機是早了一小時到達的，之後西菲亞便問亞拔要否叫真琴過來，最後也是拒絕。

（見る・調べる→あたりの様子×2、見る・調べる→シルビア）

之後便問問她的職務，後來得知她是機場地勤人員的長官，並且介紹一下DESIRE內的機場設備。

（聞く→マコトの事×3、聞く→《デザイア》の事×2）

再者便向她查問一下有關真琴的事，內容得知她近來十分之忙，而且好像與上司發生一些問題。至於有關DESIRE的事，她完全答不出來而且不太清楚，並說如要問有關DESIRE的事可以問真琴，她為了不能解答亞拔的問題，因而用有關機場的情報來陪罪。

（聞く→格納庫の事×2）

可是亞拔本身不想聽有關格納庫的事，反而捉弄她問她的胸部有多大，捉弄後便予定周圍參觀，可是西菲亞卻叫她不要在機庫內周圍走，若是有任何損傷的話她擔當不起。

（移動する→外に出る）

◆飛機場中（飛行場）◆

（見る・調べる→あたりの様子×2、見る・調べる→飛行場×2、見る・調べる→あたりの様子×2）

走出外面後便四周觀看，看了不久便發覺好像有一種不同的感覺，可是又不明這種感覺的原因，於是便細想一下。

（考える→違和感のこと×2）

發覺見到的事物都是美好的，可是始終也覺得心中有一些掛牽，到最後也是想不出答案。

（見る・調べる→あたりの様子×2）

之後便發覺有陣海的氣味飄過來，想下這可能就是那種不同的感覺，再想想這島並不是很大，到海灘再回到機場相信是不遠的路程，於是便決定到海灘一遊。

（移動する→浜辺）

◆海灘（浜辺）◆

（見る・調べる→あたりの様子×2、見る・調べる→海×2、移動する→海の中×2、見る・調べる→あたりの様子×2）

到了海灘後便四周看看周圍的環境，這處的海灘十分離美麗，而且海水也十分之清，亞拔正想著與真琴一起來時，便發覺有人倒在沙灘上，於是亞拔便走過去看看。原來倒在沙灘上的人是一個少女，幸好她還有呼吸。

（見る・調べる→女の子×2、話す→女の子×2、移動する→格納庫）

於是便看看她，她的樣子似12至13歲，身上的衣服又爛，可是身體卻沒有任何傷痕。之後便突然聽到島上的廣播叫技術主任立刻到研究室，可是不能這樣便回去的，於是便看看女孩的情況，她只是暈倒，再看看她，便清醒過來，問了她的名後——天娜，便問她為何會倒在沙灘上，



可是她答不出來，無計可施下便先將她送回機庫，之後他便再次失去意識。

◆機庫（格納庫）◆



（見る・調べる→レイコ×２、見る・調べる→あたりの様子×２、話す→レイコ×３、聞く→レイコの事×２、聞く→シルビアの事×２、聞く→マコトの事×２、話す→レイコ、移動する→外に出る）

回到機庫後便四圍找西菲亞的影蹤，可是在這緊急的時間卻找不著，之後有一位紫髮女性出現，而且他好像是認識亞拔的。她一看見亞拔背上的天娜時，立刻便誤認了是亞拔的女兒，經過一輪解釋後，該紫髮女性便叫西菲亞過來將天娜送去MEDRICAL CENTER，之後便作自我介紹，她名叫麗子，是教授的秘書。之後便問有關天娜在海邊發現之事，跟據麗子的情報，島上是沒有一個職員是有子女的，推測可能是一些意外而飄流到此處的。接下麗子説MEDRICAL CENTER會查核她的身份，應該很快便會有答案。之後詢問有關真琴的事時，只知道她突然有要事，而叫麗子走來接送亞拔。接下來，麗子便帶亞拔去會見瑪路天娜教授。

◆飛機場中（飛行場）◆

（見る・調べる→あたりの様子×２、見る・調べる→滑走路×２、見る・調べる→レイコ×２、話す→レイコ×３、移動する→研究所）

此處麗子會介紹一下機場的設備，並得知西菲亞是住在機庫內，傾談一輪後，便繼續向研究所進發。

◆研究所前（研究所前）◆

（見る・調べる→あたりの様子×２、見る・調べる→研究所×２、話す→レイコ×3、聞く→取材許可の事×2、聞く→研究の事×２、聞く→環境と人類の融合の事×２、聞く→故ステラドヴィッチの事×２、話す→レイコ、移動する→中に入る）

看過及談論過研究所的外型後，便進入研究所內。進入前便順道問麗子為何今次可以給外界採訪 DESIRE，因為以往一直都不給予外界採謗這處的，可是連她也不太清楚。另外提到有關研究的事時，她只知道是研究人類生態學，至於詳細的情形則不太清楚。

◆研究所內（研究所内）◆

（見る・調べる→あたりの様子、見る・調べる→クリス×２、見る・調べる→正面の扉×２、話す→クリス×３、移動する→教授の部屋）



進入後亞拔便四周觀看，可是由於他的好奇心而觸動了警鐘，之後負責研究所總務的姬斯丁便走了出來，並查問為何警鐘大鳴，經過了一輪解悉後，才得知要進入研究室事先一定要取得ID CARD，之後便由姬斯丁帶亞拔去會見瑪路天娜教授。

◆教授的房間（教授の部屋）◆

（見る・調べる→マルチナ×２、見る・調べる→机×２、話す→マルチナ×２、聞く→研究の事、聞く→さっきの女性の事、話す→マルチナ、移動する→部屋を出る）



一進房內便見到卡絲美，可是她一話也不説便離開，之後亞拔便走過去，向瑪路天娜教授打過招呼並順道説明一下今次採訪的行程，後來在談話中得知卡絲美原來就是古蘭斯他財團會長的孫女。另外還提醒亞拔在DESIRE內一定要隨身帶備ID CARD，並説要取得它的話可以向姬斯丁查詢。

◆研究所內（研究所内）◆

（話す→クリス×２、見る・調べる→クリス×３、話す→クリス×３、移動する→外に出る）

出去後發覺不見了麗子，於是便決定出去找她，可是亞拔先向姬斯丁查詢有關ID CARD 的事，她説可以在今晚再回來研究所取得。

◆研究所前（研究所前）◆

（見る・調べる→あたりの様子×２、見る・調べる→研究所×２、見る・調べる→レイコ、話す→レイコ×３、移動する→宿舎）

出了研究所便見到了麗子，談過有關打招呼的事後，便帶亞拔到他所住的宿舍。

◆宿舍前（宿舎前）◆

到了宿舍前，麗子的傳呼機突然響起，而且是件急事不得不去，就在此時剛巧路過，於是便叫她帶亞拔到他的房間，並順道參觀一下。

◆宿舍大堂（ホール）◆

（見る・調べる→あたりの様子、見る・調べる→シェリル×２、見る・調べる→服、話す→シェリル×２、移動する→二階）

後交談中得知斯里路有四份一的血統是黑人，另外宿舍是採用一人一房的方式，之後便請她到LOUNGE去喝點東西，可是她有點事要做，於是便決定先帶亞拔到房間，之後再約在 LOUNGE 見面。

◆二樓（二階）◆

（見る・調べる→あたりの様子×２、見る・調べる→ドア×２、移動する→自分の部屋）

斯里路帶他到房間前後便離開，並説三十分鐘後在LOUNGE見面，於是亞拔便先將行李放在房中。

◆房間內（自分の部屋）◆

（見る・調べる→窓、見る・調べる→ドア、見る・調べる→室内フォン、見る・調べる→ベッド×２、考える→《デザイア》×３、考える→財団×２、考える→人物１→マコト×２、考える→人物１→レイコ×２、考える→人物１→ステラ教授×２、考える→人物１→シルビア×２、考える→人物２→カズミ×２、考える→人物２→シェリル×２、考える→人物２→ティーナ×２、考える→人物２→クリス×２、移動する→部屋を出る）

在房中看過環境及細想過到此為也所遇到的人和事件後，便離開房間到LOUNGE 去接應斯里路。

◆二樓（二階）◆

（移動する→ホール）

◆宿舍大堂（ホール）◆

（移動する→ラウンジ）

◆LOUNGE（ラウンジ）◆

（見る・調べる→あたりの様子×２、見る・調べる→観葉植物×２、待つ→シェリル×3、見る・調べる→シェリル×2、見る・調べる→服×2、話す→シェリル×５、見る・調べる→シェリル×２、話す→シェリル、見る・調べる→カイル、見る・調べる→あたりの様子、話す→シェリル、話す→カイル×３、話す→シェリル、殴る→カイル、移動する→逃げる、話す→カイル×２、話す→シェリル、見る・調べる→あたりの様子、殴る→カイル、話す→シェリル、移動する→逃げる）

到了LOUNGE後，斯里路還沒來到，於是便在四周觀看一下，並順道等她，過了一會斯里路突然出現，嚇了亞拔一大跳，之後二人便坐在LOUNGE中談談有關DESIRE的情報及亞拔走來採訪的目的，後來問有關DESIRE的問題是她便答不出，



而且還走開，正想追她的時後，斯里路便碰到一男子——卡路，這人分明是來找麻煩的，碰到人還惡人先告狀，亞拔急忍無可忍之下便給了他一發。將卡路擊倒後，攻擊這硬骨頭的亞拔的手當然是腫起，於是便決定先快逃離此處。





◆宿舍大堂（ホール）◆

（移動する→外に出る）

逃出後亞拔的手仍然腫起，可是他也決定不去MEDRICAL CENTER，於是斯里路便叫他先回到房間，等她拿消腫藥回來，之後亞拔便想出外走一走活動一下。



◆宿舍前（宿舍前）◆

（見る・調べる→あたりの様子×2、見る・調べる→宿舎×2、見る・調べる→壁×2、移動する→研究所）

◆研究所前（研究所前）◆

（移動する→中に入る）

◆研究所內（研究所内）◆

（見る・調べる→あたりの様子×2、見る・調べる→正面の扉×2、見る・調べる→クリス×3、・ミ・ミ→クリス×3、聞く→メディカルセンター、聞く→エリナ×2、見る・調べる→あたりの様子、見る・調べる→クリス、移動する→外に出る）

出外面後，亞拔仍擔心天娜的情況，可是他根本不知道MEDRICAL CENTER的所在地，於是決定到西菲亞處問她。可是在到機庫前，便先到研究所找姬斯丁問問她，從中得知另一人物艾莉娜的事，問過後姬斯丁便提醒亞拔今晚記緊要來取得ID CARD，之後便離開研究所去機庫。

◆研究所前（研究所前）◆

（移動する→飛行場）

◆飛機場中（飛行場）◆

（見る・調べる→あたりの様子、見る・調べる→飛行場、話す→カズミ、聞く→カズミ×2、見る・調べる→あたりの様子、見る・調べる→飛行場×2、移動する→格納庫）

之後在飛機場中見到了卡絲美，問她為何會在此也只是一言不發，反而被她叱責沒有ID CARD是不可隨處走動的。

◆機庫（格納庫）◆

（見る・調べる→あたりの様子×2、見る・調べる→パイプ×2、話す→近くの人×3、移動する→外に出る）

到機庫不見西菲亞的縱影，於是便向其他地勤人員查問，最後得知她出了外面，無計可施之下，只好在DESIRE周圍參觀一下。

◆飛機場中（飛行場）◆

（走る→全力疾走、移動する→浜辺）

◆海灘（浜辺）◆

（見る・調べる→砂浜、移動する→飛行場）

在海邊，亞拔想著希望能快些找出天娜的身份。

◆飛機場中（飛行場）◆

（移動する→宿舎）

◆宿舍前（宿舎前）◆

（叫ぶ→大声で、移動する→中に入る）

◆宿舍大堂（ホール）◆

（話す→上を向いている人×2、移動する→二階）

◆二樓（二階）◆

（移動する→マコトの部屋、移動する→自分の部屋）

回到二樓後，便看看真琴在不在房，可是敲門也沒有反應，這只好回到自己的房間。

◆房間內（自分の部屋）◆

（見る・調べる→室内フォン、移動する→部屋を出る）

在房內用內線電話致電真琴，可是接電話的竟是卡路，當然是立刻CUT線。既然又沒有事好做，因此便再次出去在島上四圍走。

◆二樓（二階）◆

（移動する→ホール）

◆宿舍大堂（ホール）◆

（移動する→外に出る）

◆宿舍前（宿舍前）◆

（移動する→研究所）

◆研究所前（研究所前）◆

（移動する→中に入る）

◆研究所內（研究所內）◆

（話す→クリス×2、移動する→外に出る）

亞拔想約姬斯丁今晚去食飯，可是從她口中得知LOUNGE是在八時休息的，沒有辦法下只好放棄。

◆研究所前（研究所前）◆

（移動する→宿舎）

◆宿舍前（宿舍前）◆

（移動する→中に入る）

◆宿舍大堂（ホール）◆



（見る・調べる→あたりの様子、話す→上を向いている人×2、移動する→外に出る）

回到宿舍大堂內，便立刻遇到了一位像護士的人，並問亞拔有否見過一位女孩子，原來她指的是天娜，可是一直也沒見過她，之後那位護士連名也不留便立刻走開了。再用心想想，可能是天娜走了出來，於是便決定要出去找她。

◆宿舍前（宿舍前）◆

（移動する→研究所）

◆研究所前（研究所前）◆

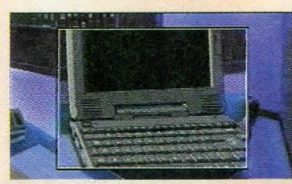
（移動する→中に入る）

◆研究所內（研究所內）◆

（捜す→クリス、見る・調べる→あたりの様子×2、見る・調べる→正面の扉×2、見る・調べる→受付×2、移動する→教授の部屋×3）

進入研究所後，發覺姬斯丁不在，於是亞拔的好奇心便再次燃燒，不理禁令隨便進入教授的房間。

◆教授的房間（教授の部屋）◆



（見る・調べる→あたりの様子×2、見る・調べる→観葉植物、見る・調べる→机×2、見る・調べる→末端×2、使う→末端、考える→ID×2、使う→末端、考える→パスワード、見る・調べる→机×2、考える→ティーナの事×2、考える→パスワード、使う→末端、人物1→マコト、人物1→シルビア、人物1→レイコ、人物1→カズミ、人物2→クリス、人物2→カイル、人物2→シェリル、人物2→エリナ、人物3→マルチナ、人物3→故ステラドヴィッチ、人物3→ティーナ、人物3→アル、その他→もっと調べる、その他→やめる、見る・調べる→末端、見る・調べる→写真、考える→色々と、移動する→部屋を出る）

進入後反而不見瑪路天娜教授的蹤影，於是便隨便使用教授桌上的電腦，解破了一大段煩複的密碼後，終於找到有關人物的極密個人資料。取得後便想有關天娜的事好像有些古怪，突然麗子便在背後出現，並帶他回到研究所內。







◆研究所內（研究所内）◆
出來後果然見到了姬斯丁，幸好她不發覺亞拔去過教援房間，只是叫他今晚記著回來拿 ID CARD。

◆研究所前（研究所前）◆
（見る・調べる→あたりの様子×2、見る・調べる→レイコ×2、話す→レイコ×3、移動する→中に入る）
出去後，便與麗子提及有關真琴的問題並叫亞拔今後要小心行事，因為可能會隨時再次遇到卡路的。

◆研究所內（研究所内）◆
（見る・調べる→あたるの様子、話す→レイコ、移動する→外に出る）

◆研究所前（研究所前）◆
（移動する→宿舍）



◆宿舍前（宿舍前）◆
（移動する→中に入る）



◆宿舍大堂（ホール）◆
（移動する→ラウンジ）

◆LOUNGE（ラウンジ）◆


（見る・調べる→シルビア、話す→シルビア×5、移動する→ホールに戻る）
回到LOUNGE後便遇到了西菲亞，從她口中得知天娜並無大礙，只是太過疲倦，另外叫亞拔有空的話便到機庫去找她。

◆宿舍大堂（ホール）◆
（移動する→二階）

◆二樓（二階）◆
（移動する→自分の部屋）

◆房間內（自分の部屋）◆
（考える→ステラ教授×3、考える→ティーナ×3、考える→その他色々×3、見る・調べる→室内フォン×2、とる→電話、見る・調べる→あたりの様子、見る・調べる→シェリル×2、話す→シェリル、聞く→研究内容の事×2、聞く→ステラ教授の事×3、聞く→シェリルの事×3、話す→シェリル、移動する→部屋を出る）



回到房間內便想下至今所發生的事及整理一下事情，在無聊之下便致電給瑪路天娜，可是電話是聯去了西菲亞的機庫，掛下了後接下來的是斯里路來電，接通後又有客人走來又是斯里路，原來她是用手提電話打來的，既然來到便順道問她有關研究及教授的事，另外亦趁機約她到海邊玩。在與她傾談中姬斯丁來電叫亞拔去取ID CARD，於是斯里路便先離去，而亞拔亦去取 CARD。

◆二樓（二階）◆
（移動する→外に出る）

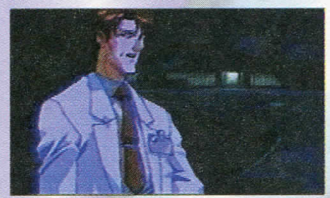


◆宿舍前（宿舍前）◆
（話す→マルチナ×5、移動する→研究所）
出到宿舍前便遇到了瑪路天娜，原來她在飯後散步，與她談了一會後便走了。

◆研究所前（研究所前）◆
（話す→マコト×2、話す→ゲーツ、見る・調べる→ゲーツ、見る・調べる→あたりの様子×2、見る・調べる→マコト×2、見る・調べる→ティーナ×2、話す→ティーナ、話す→ゲーツ、話す→ティーナ、話す→マコト×3、移動する→中に入る）
之後在途中遇見了，天娜及真琴，而另外有一中年男子，走過去後得知該男子就是MEDRICAL CENTER的主管基治博士，與他交談一輪後，天娜便暫時被亞拔們看護。打發了真琴及天娜叫他們先回到房間後，亞拔便到研究所去取 ID CARD。









◆研究所門前（研究所門前）◆


一到研究所門外，便已聽到內　有一些不尋常的聲音，走近一看，便見到姬斯丁正與卡路正在做一些不尋常的行為，亞拔為避免麻煩及不打擾二人，於是便決定離開。

◆研究所前（研究所前）◆
（移動する→宿舎）

◆宿舍前（宿舎前）◆
（移動する→中に入る）

◆宿舍大堂（ホール）◆
（移動する→二階）

◆二樓（二階）◆
（移動する→自分の部屋）

◆房間內（自分の部屋）◆
（見る・調べる→あたりの様子、見る・調べる→マコト×2、見る・調べる→ティーナ×2、話す→マコト×2、話す→ティーナ×3、話す→マコト×2、見る・調べる→あたりの様子×2、見る・調べる→ティーナ×2、話す→ティーナ×2、A／Bコース、コースを選択し直す、A／Bコース、考えた、うん、かけた、うん，足した、うん，かけたよ，うん，ひいたよ，うん，2でわったよ，う











ん・ひいたよ、うん、わったよ、うん、年齡でわったよ、話す→ティーナ×2、見る・調べる→あたりの様子、見る・調べる→ティーナ×3、話す→ティーナ、移動する→部屋を出る、話す→クリス×3、する、見る・調べる→クリス、見る・調べる→タバコ、見る・調べる→髪、見る・調べる→胸×2、話す→クリス×4、移動する→部屋を出る）

一回到房當然是看到二人，可是她們仍是有些不和。經過了一輪爭拗後便將真琴打發走，並說搞掂這小鬼後便會走過去陪她，於是亞拔便用盡方法去騙她睡。正想出去時，突然有人敲門，原來是姬斯丁，她專程送ID CARD過來，之後她還引誘亞拔與她一起做些不軌行為，到最後亞拔終抵受不了，於是…………。完成後便再傾談一會，之後便出去準備到真琴房間。







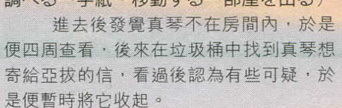
◆二樓（二階）◆

（移動する→マコトの部屋×3）

出去後，發覺真琴的房間的門不是鎖著的，於是亞拔便決定走進去看看。

◆房間內（マコトの部屋）◆

（見る・調べる→あたりの様子×2、見る・調べる→テーブル×2、見る・調べる→ベッド×3、散らかす→纖細に×2、散らかす→大胆に×3、見る・調べる→手紙、移動する→部屋を出る）





進去後發覺真琴不在房間內，於是便四周查看，後來在垃圾桶中找到真琴想寄給亞拔的信，看過後認為有些可疑，於是便暫時將它收起。

◆二樓（二階）◆

（移動する→ホール）

◆宿舍大堂（ホール）◆



（見る・調べる→シェリル×2、話す→シェリル×3、見る・調べる→あたりの様子×2、見る・調べる→エレベータ×2、見る・調べる→観葉植物×2、移動する→外に出る）

在大堂處遇見斯里路，問她有否見過真琴後，便約她明天到海邊遊水，之後便出外尋找真琴的影蹤。

◆宿舍前（宿舍前）◆

（移動する→研究所）

◆研究所前（研究所前）◆

（移動する→中に入る、移動する→飛行場）

四處找尋時，在研究所前遇見了卡絲美，說她只是去會見博士後便走開了。





◆飛機場中（飛行場）◆

（走る→格納庫まで）

◆機庫（格納庫）◆

（見る・調べる→あたりの様子×2、見る・調べる→パイプ×2、話す→シルビア×4、移動する→捜しに行く）



去到機庫還是不見真琴的蹤影，既然來到，不如找西菲亞，後來她突然出現並弄傷了亞拔，於是西菲亞便帶他到私人房間去敷藥。

◆西菲亞的房間（プライベードルーム）◆

（見る・調べる→シルビア×2、見る・調べる→本×2、見る・調べる→机×2、見る・調べる→胸、話す→シリビア×3、聞く→《デザイアの事》×3、話す→シルビア×2、聞く→バストサイズ×2、聞く→勉強內容×2、話す→シルビア×4、移動する→外に出る）



在房中，從她的口中得知一項重大的情報，就是 DESIRE 除了研究有關環境工學外，還積極進行軍備的開發。聽過有關 DESIRE 的事後，便玩玩問她的胸圍有多大，最初也不肯說，最後還是說了出來，有 92CM，之後再問她的夢想，與她傾談一輪後便決定離開。

◆飛機場中（飛行場）◆

（移動する→宿舍）

◆宿舍前（宿舍前）◆

（見る・調べる→あたりの様子×2、見る・調べる→マコト×2、見る・調べる→カイル×2、見る・調べる→あたりの様子×2、話す→マコト×2、話す→カイル×2、移動する→中に入る）

回到宿舍前便見到真琴，可是她竟與卡路一起，看來有些不妥，過了一段會話後，卡路與亞拔便發生爭執，之後，回到宿舍的二樓向真琴查問發生何事。





◆宿舍大堂（ホール）◆

（移動する→二階）

◆二樓（二階）◆

（移動する→マコトの部屋、移動する→自分の部屋）

可是她甚麼也不肯說，那就算了，倒不如先回自己的房間去。

◆房間內（自分の部屋）◆

（見る・調べる→あたりの様子×2、見る・調べる→テーブル×2、考える→《デザイア》×2、考える→研究內容×2、考える→マコト×2、考える→ティーナ、見る・調べる→ティーナ×2、寝る）



回到房間後，便回想今天所發生的事，之後便走去睡，在晚上，亞拔又發同樣的夢。

◆房間內（自分の部屋）◆

（見る・調べる→あたりの様子×2、見る・調べる→ティーナ×2、話す→ティーナ×5、でる→室內フォン、話す→ティーナ、見る・調べる→シェリル×2、見る・調べる→ティーナ、話す→シェリル×4、話す→ティーナ×2、移動する→部屋を出る）



第二天醒來便發覺天娜坐在亞拔的身上，她不但弄到自己周身濕，而且還弄亂了亞拔的物件，最後亞拔便給了她一件

吊飾。之後有人來電，是一把不明的聲音叫天娜小心行事，未查清是誰來電便掛了線。接下來斯里路便走了過來，原來她是走來叫亞拔去採訪的，將泳衣交給她及將天娜委托於她後，便出去做採訪。









◆二樓（二階）◆

（移動する→外に出る）

◆宿舍前（宿舍前）◆

（話す→レイコ×3、見る・調べる→あたりの様子、見る・調べる→レイコ×3、見る・調べる→胸×3、話す→レイコ×2、移動する→研究所）

在宿舍前遇到了麗子，與她傾談一輪後便由她帶亞拔到研究所去做採訪。

◆研究所內（研究所内）◆

到研究所後，姬斯丁便帶亞拔進教授的房間。

◆教授的房間（教授の部屋）◆

（見る・調べる→あたりの様子×2、見る・調べる→マルチナ×2、見る・調べる→カズミ×2、話す→マルチナ×2、話す→カズミ×2、聞く→《デザイア》、聞く→研究内容×2、聞く→環境と人類の融合、聞く→将来の展望、話す→マルチナ、話す→カズミ、見る・調べる→マルチナ、見る・調べる→カズミ、移動する→部屋を出る）



一進去便見到卡絲美，她說為了財團的利益，這次的訪問她亦會在場，之後便開始一大輪的訪問。訪問後便問瑪路天娜一些私人事情，之後便離開房間，離開前瑪路天娜還提醒亞拔明天來研究室影相。

◆研究所內（研究所内）◆

（移動する→外に出る）

出來後見到姬斯丁，與她交談及查問為何今天放假後，她便會到 MEDRICAL CENTER 做身體檢查，而亞拔亦會回去。

◆研究所前（研究所前）◆

（見る・調べる→レイコ×2、話す→レイコ×3、見る・調べる→あたりの様子×2、調べる→研究所、移動する→飛行場）

在研究所外面，麗子便走來問今次訪問的成果，她叫亞拔今晚到她的房間去談有關真琴的事，另外說近來西菲亞有些不妥，於是便決定去看看西菲亞。

◆飛機場中（飛行場）◆

（移動する→格納庫）

◆機庫（格納庫）◆

（移動する→外に出る）

在機庫看到西菲亞並與她交談一會有關麗子的事後，便好像一陣風似的走了。

◆飛機場中（飛行場）◆

（移動する→宿舎）

◆宿舍前（宿舍前）◆

（移動する→中に入る）

◆宿舍大堂（ホール）◆

（移動する→二階）

◆二樓（二階）◆



（移動する→自分の部屋×2）

回到自己房後，便發覺天娜穿著斯里路的衣服，之後亞拔便先出去待二人在房內穿上泳衣後，便一起到沙灘游水。



◆海灘（浜辺）◆

（見る・調べる→海水、見る・調べる→シェリル×2、見る・調べる→ティーナ×2、話す→シェリル×4、話す→ティーナ×2、かける→海水×3、かける→アレ×2、移動する→浜辺、見る・調べる→あたりの様子×2、見る・調べる→カズミ×2、話す→カズミ×3、移動する→飛行場）



在海邊，三人都玩得十分之開心，玩得興高彩睬烈的時後，卡絲美出現，並叱責三人叫他們快些去洗淨身體，於是亞拔便問原因，可是她也不願說一句，之後三人便回去宿舍。





◆房間內（自分の部屋）◆

（見る・調べる→室内フォン、あびる→酒、あびる→シャワー、移動する→外に出る）



亞拔覺得這時有些古怪，於是便叫斯里路將天娜帶去她房，然後一人獨自心去調查。

◆二樓（二階）◆

（移動する→ホール）

◆宿舍大堂（ホール）◆

（移動する→外に出る）



到大堂時剛巧遇到了真琴，與她交談時，麗子突然出現並叫亞拔不要忘記今晚的約定。

◆宿舍前（宿舍前）◆

（移動する→浜辺）

◆海灘（浜辺）◆

（見る・調べる→あたりの様子×2、）

到了海灘後可是也查不出為何此處不適宜游泳，既然在這處查不出的話，倒不如去別處打探。

◆宿舍大堂（ホール）◆

（移動する→三階）



◆三樓（三階）◆



（移動する→ホール）

在三樓遇到了基治博士，他走了以後，卡絲美便出現，她問了為何帶天娜去海灘的問題後便走了，真是一個古怪的人。

◆宿舍大堂（ホール）◆

（移動する→外を出る）

◆宿舍前（宿舍前）◆

（移動する→飛行場）

◆飛機場中（飛行場）◆

（移動する→格納庫）

◆機庫（格納庫）◆

（移動する→プライベードルーム）

在機庫不見西菲亞的蹤影，正好機庫又沒有其他人，於是亞拔便偷偷地走向西菲亞的房間。

◆西菲亞的房間（プライベードルーム）◆

（見る・調べる→シルビア×2、見る・調べる→ツナギ×2、話す→シルビア×4、抱く、見る・調べる→シルビア×2、見る・調べる→胸×3、話す→シリビア×3、移動する→外に出る）

一進去後便見到她穿著時裝做一些不同的姿勢，後來最終亦被她發覺，結果然是被她趕了出去，之後亞拔再次去進去並向她道歉，安慰了她及聽她告白以後，便…………。完成後便再與她交談一會，聽過她的心事後便回去。









◆飛機場中（飛行場）◆

（移動する→格納庫）

◆機庫（格納庫）◆

（話す→近くの人、移動する→外に出る）

◆飛機場中（飛行場）◆

（移動する→宿舍）

◆宿舍前（宿舍前）◆

（移動する→研究所）

回到宿舍門前遇到了斯里路，得知天娜走失了，於是二人便分頭找天娜的蹤影。

◆研究所前（研究所前）◆

（移動する→中に入る）

之後在研究所前遇到了艾莉娜，於是便問她有否見過天娜的影蹤，可是她並沒見過天娜的蹤影，那麼便去另一地點查看。

◆研究所內（研究所内）◆

（移動する→中に入る、移動する→教授の部屋）

◆教授的房間（教授の部屋）◆

在博士房中遇見了基治，被他得知天娜失蹤，當然是被他咒罵了一頓，但最後只知天娜不在此處，於是便離開。

◆研究所內（研究所内）◆

（移動する→外に出る）

◆研究所前（研究所前）◆

（移動する→飛行場）

◆飛機場中（飛行場）◆

（移動する→格納庫）

◆機庫（格納庫）◆

（話す→近くの人、移動する→外に出る）

◆飛機場中（飛行場）◆

（移動する→宿舍）

◆宿舍前（宿舍前）◆

（移動する→ホール）

◆宿舍大堂（ホール）◆

（移動する→二階）

◆二樓（二階）◆

（移動する→ホール）

搜到二樓時，便看到真琴正與卡路一起，互相吵過一輪架後，二人便走了。

◆宿舍大堂（ホール）◆

（見る・調べる→シェリル×2、話す→シェリル×3、移動する→外に出る）

之後回到大堂遇到了斯里路，可是仍是找不到天娜的行蹤，正與斯里路交談時，想起還有研究室未去找過的，於是亞拔決定再一次出去找尋。

◆宿舍前（宿舍前）◆

（移動する→中に入る）

一出門便聽到天娜的聲音，之後亦見到瑪路天娜，原來這小鬼走去研究所周圍走，結果由瑪路天娜將她帶回來。

◆宿舍大堂（ホール）◆

入內後天娜口喝，於是便讓她去買飲品，之後西菲亞出現，說為何亞拔不在房間，原來亞拔已忘記了約定，她一見天娜回來便走開，接不便帶她回房間。





◆房間內（自分の部屋）◆



（見る・調べる→あたりの様子×2、見る・調べる→ティーナ×2、話す→ティーナ×3、移動する→部屋を出る）

回房後便叫她向斯里路道歉及向她問了一段問題後，便哄她上床睡。亞拔正想去睡時，突然記起今晚麗子是約了亞拔的，於是他便立刻出門去麗子的住處。

—— TO BE CONTINUED！——



奇跡久留美

CUTIE美少女踏上魔法師成長之道！

執筆：偽美少女育成導師福田

SLG 製造商：BANPRESTO 售價：5800日圓 發售日：9月25日
容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
MEM PlayStation

遊戲進行流程



普遍來說SLG裏的特別事件，通常都是當角色能力值到達至一定水平便會自動發生，至於《奇跡久留美》則較着重角色能力和解決事件方法的關係，和村民交談的方式與及如何去完成事件都會影響角色能力值，藉以決定跟着而來的劇情發展。此外，玩者需要像RPG那樣自行找村民談話引發事件，第2話過後每話劇情之間都會相隔10日，這段期間可選擇做兼職、找妖精遊戲甚至是睡覺也行。（遊戲角色和系統之簡介請參閱第51和56期）







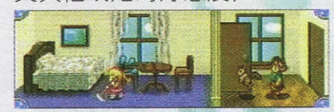


第1話→第2話→第3話→做兼職／與妖精遊玩→第4話→做兼職／與妖精遊玩→第5話……

做兼職與找妖精遊玩



由第3話開始，每話與每話之間都會相隔10日，在這期間玩者可替久留美決定去做哪一份兼職或找哪名妖精玩，以提高各種屬性的魔法力和村民的好感度；補充一點，就是不斷做同一份兼職會慢慢學到魔法。（火＝火魔法力、水＝水魔法力、風＝風魔法力、地＝地魔法力、會＝會話能力、模＝模糊度；人物名稱代表久留美與他或她的好感度）



久留美的行動	對能力值的變化
替渚捕魚	水↑、火↓、模↑、渚↑、哥拉路↓
替哥拉路做導遊	風↑、地↓、會↑、哥拉路↑、渚↓
替剛世收割果物	地↑、會↓、模↓、剛世↑
替亞布露打掃房間	地↑、風↓、會↑、模↓、亞布露↑、各宿敵↓
替比路武冶煉儀器	火↑、水↓、會↑、模↑、各宿敵↑、亞布露↓
和火之妖精玩	火↑、水↓
和水之妖精玩	水↑、火↓
和風之妖精玩	風↑、地↓
和地之妖精玩	地↑、風↓

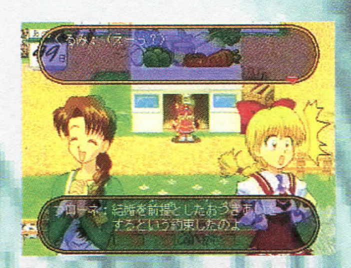




失去的記憶

如選擇和女漁夫・渚一起生活……

渚[ナギサ]告訴久留美她昨晚喝得醉醺醺的，醒來時發現手裏竟握着一條項鍊，可是她又不想問村民們發生甚麼事，於是拜託久留美去查探一下。離開房子在島上調查時，久留美先遇到史汀拉[ステラ]、亞里莎[アリサ]及彩美[アヤメ]這三名宿敵，接着在道具店巴亞[バイア]說這項鍊是帶有魔力的，如將它握在手裏許願就必定會能實現，可是若願望洩露了就會馬上失效。環迴島上一周後久留美回家找渚，她說其好友科樂尼[フローネ]應會提供有用情報，跟着在食品供應店久留美說「原來就是這樣一回事」(按×)，以騙科樂尼道出真相，原來那名來自大都會的男子是向渚求婚的！在家門前久留美向渚道出一切，她笑說那人竟趁自己醉酒時求婚，實在相當過份。這時那名來自大都會的英俊男子出現，說已聽到她們的對話，一怒之下和渚解除婚約，最後渚並沒有因這名小器男子而遷怒於久留美，總算幹了一件好事。


一開始便發生大事件

如選擇和旅館主人・亞布露一起生活……

和亞布露[アプル]一家三口打過招呼，久留美便正式履行到步後的首項工作，亞布露說那對由大都會來的情侶行蹤古怪，其女兒翠莉[チェリー]補充她拾到了寫着絕望等慘情字句的紙張，懷疑他們想去自殺，於是叫久留美和村內居民交談以收集情報。歸納村民們的情報那對情侶好像到了海邊，接着返回旅館當久留美和亞布露交談之際，翠莉衝出來告知她在那對情侶房內的桌子上拾到一張寫着「在這世界不能結合的悲傷戀人們，如今誰也不能阻礙他倆到別的世界」類似遺書的物體，久留美聽後非常焦急，於是連忙離開旅館去找尋那對情侶，結果從渚的說話可以肯定他們是到了海岸。在海岸她果然發現一對男女，但卻不能肯定他們的身份，久留美於是婉轉地問「你們是否在旅館居住呢？」(按○)，他們承認，經過查問後知道原來他們其實是一對作曲與填詞的組合，紙上的都只是歌詞……雖然今次攪錯了，可是卻造就了一對情侶哩。






哥拉路先生的人氣度

如選擇和市長・哥拉路一起生活……

久留美先和兩親的老朋友哥拉路市長與其兒子打招呼，接着市長告知希望她能替自己去進行村民意見調查，因為他本想替村莊大興土木重新建設，可是卻怕較守舊的村民會因破壞村莊環境而反對，先聽聽他們的意見比較好，久留美當然不會推辭啦。離開房子後她除了和三名宿敵見過面外，還和其他居民像渚、剛世、亞布露和科樂尼等交談，結果發現支持與反對的人數相若。詢問完畢久留美便返回村長之家，當被問到是否贊成重建村莊的調查結果時，她答道相方意見都有一定支持者(○)，哥拉路表示既然有人不贊成，那麼強迫實行也是沒有意思的，因此還是放棄這個動議。





攻略一族

初段事件破關指引

久留美的海岸大決戰！

在渚家中她向久留美訴說海岸出現了一頭3米高的大水母，令她無法在那裏捕魚，為幫助她久留美一口答應替她解決這難題（〇）。接着移動到海岸[かいがん]去，在左邊果然發現了大水母，可是火球魔法シュポポ對它無效，唯有另想辨法。沿左下方走會發現被海水弄濕的火之妖精，用シュポポ替它回復它就會把乾燥魔法カサパサプー傳授給久留美，這樣就能以此魔法蒸發掉水母身上的水份，最後渚出現並將解呪魔法トケルッス送給她作為答謝。

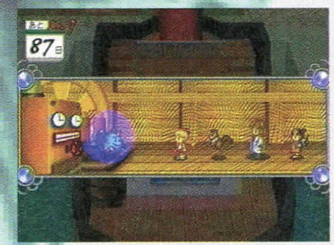




魔法之力、科學之力

從居民處知道定期船因故障而無法航行，久留美於是到碼頭去找管理員卡賓茲[カンパチ]，並答應他以魔法解開船隻無法開出的事（〇）。當久留美向科學研究者比路武[ピルム]提出幫忙時，不信任魔法的他先叫帶同機械人出現的科學少女史汀拉過來，可是卻計漏它實在太大而無法上船……久留美用占卜魔法ピーメプーム得知引擎室內有魔物，先叫史汀拉以科學來行動（△）可是卻不成功，結果她憑トケルッス除去那小鬼，最後並得知比路武和史汀拉原來是兄妹哩。





搗亂相睇

當和史汀拉閒談時，得知其兄長比路武將會和村長介紹的女孩相睇，不想兄長離開的她求久留美幫手，答應（〇）後她說那名女孩雅依娜[アイラ]現住在旅館2樓。接着向魅摩莎[ミモザ]請教，她叫久留美去找變身魔法，結果和村長交談兩次並用ビリビリ治療其腰痛可學到バケルーン（〇、〇）。到了旅館久留美以バケルーン變成比路武，以貧窮和已有意中人婉拒其好意（△、×），豈料原來雅依娜是想向比路武說已另結新歡，久留美變回原形後用激將法迫她去講清楚，最終也能完滿解決此事。





替教堂重復舊觀

久留美打聽到村長要人幫忙，到村長家他說教會準備於4~5日後神父到步時重開，只是現在卻被幽靈纏繞着，久留美答應替他解決問題（〇）。在廢置教堂彩美說要一起進入，調查過神像後出現通往地下室的秘道，接着久留美放了兩記トケルッス仍無法消除包圍她倆的三隻幽靈，交談下得知只要有封印之壺便成，跟着遇到三隻邪妖精，久留美對它們說「好孩子」後嚇得它們跑掉（〇）。取得封印之壺後，久留美在右上角向壺施放トケルッス替幽靈們超渡，最後村長把魔法チョーオッケース送給她作為獎賞。





昔日故事的真實

久留美得知神父在教堂講及有關被變為樹人的薩巴[ザッパ]之事，解散後旅館夫婦的女兒翠莉要求久留美替薩巴變回人類，結果她當然答應（〇）。接着在果樹園詢問剛世[ゴゼット]時她假裝說想知大魔法師過去的事（〇、×），結果老伯答道樹人是位於教堂左邊有點異樣的樹，不過無法以バケルーン解呪。後來在食品供應店用ビリビリ幫助史汀拉後她答允會幫忙（〇），接着於教堂門前在史汀拉機械的協助下成功解開薩巴的咀呪，原來他想保持這狀態繼續生活，最後除能令翠莉心安外還學到魔法タリラリ。





第一次做送貨員

村民們對久留美說航行於這個島與沙提拉島[サーチライ]的定期船發生故障，因而無法將食物運到食品供應店處，結果她答應替科樂尼去運些食物回來（×、〇、〇）。說畢後久留美向使魔達普施放魔力強化魔法チャッチャカ，藉以載她飛到沙提拉島去，接着在道具店向老頭取得食物，正步出村莊嘗試乘達普回去時發現連同食物即使唸了チャッチャカ也是沒可能的，久留美唯有以カルカル來弄輕自己（×、△）以飛回古拉紐島，最後在把食物交給科樂尼時她把トケルッズ傳授給久留美。





初段事件破關指引

尋寶激戰

在旅館亞布露説動作明星史狄魯[スティール]正物色魔法師幫手，到達二樓得知他為證明並非虛有其表而挑戰大魔法師洞窟，久留美樂意接受工作。進入洞窟她發現阿里莎竟亦是幫手之一，接着史狄魯解決假黑龍並出現通往B2的樓梯，趕退幽靈後在多頭蛇前以スヤスヤ催眠史狄魯，讓阿里莎使用龍捲風，結果取得「看見未來水晶球」。返回市長之家市長告知史狄魯利用照片替自己大事宣傳，而彩美的親戚艾莉絲[アイリス]開口要她交出水晶球，久留美拒絕（×），最後她以魔法メケメケ作交換條件。





沒有名字沒有樣子…

在餐廳迪殊[ディッシュ]説利絲比[レシピ]因與他吵架而離去，結果在水池找回她，原來迪殊反對她和普通男子拍拖，此時她叫久留美看看男友的身體，可是サメサメ卻無法令他康復。接着和彩美交談學到マホマホーン，以它來調查發現男友被妖精咀呪，細問下原來他曾折斷湖區木之妖精寄居的樹。到達湖區向右邊的樹使用サメサメ醫好妖精並令它現身，回村魅摩莎説她倆已走，可是在餐廳前迪殊仍很不高興，這時木之妖精出現並引誘男友，幸得久留美以バシャーン淋醒他，最後她更學到タリラリ這魔法。





拯救魅摩莎

久留美在四處走動時，打聽到魅摩莎最近好像有點疲累，因此便到水池旁找她，她也發覺自己的健康情況有點差劣，久留美於是答應幫助她（○）。對着魅摩莎使用占卜魔法ピーメプーム發現她原來是被咀呪，此時幽幻少女彩美出現，不服輸的久留美向魅摩莎使用トケルッス但是無效，而在她索取情報時從道具店得知魅摩莎最近曾買了一枚指環。當久留美追問她最近戴了甚麼飾物時（△、○），得知原來是一枚指環，結果她對着指環唸トケルッス便把咀呪消除。



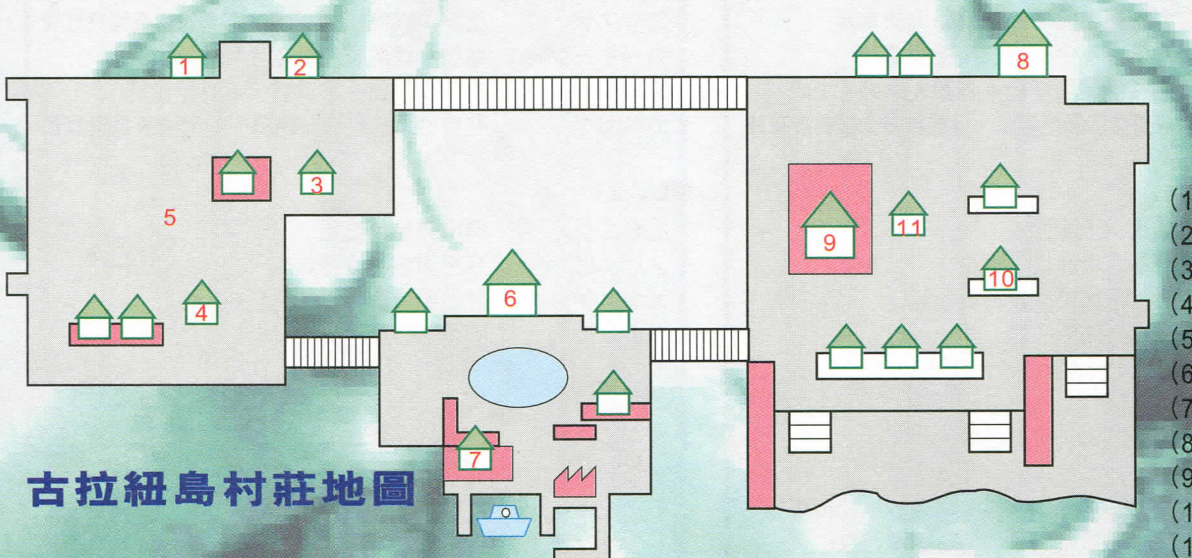


找尋幻之草

道具店的巴亞求久留美幫忙（△、○），原來傷藥原料ムラサキヒトミ草已用完，希望她能出手相助，這時亞里莎出現説怎能少得她份兒。在餐廳利絲比説裏山好像有草藥的蹤跡，聽罷後她馬上出發到裏山，在左邊發現藥草正被巨人所擋着，亞里莎以閃電攻擊可是無效，此時久留美先徹退回村找辨法（×）。先到市長之家接受委托，接着唸チャッチャカ飛到大都會去找服裝店，再回市長之家便學懂プワンプワン，這樣以此魔法對付巨人戰勝後就取得藥草，最後將藥草帶回給道具店可學到チョッチ。





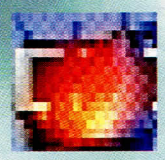


古拉紐島村莊地圖

（1）果樹園老伯的家
（2）餐廳
（3）女漁夫的家
（4）食品供應店
（5）研究所
（6）古拉紐記念館
（7）旅館
（8）市長的家
（9）教堂
（10）道具店
（11）飾物精品店

久留美全魔法表

在遊戲中久留美可從各種不同途徑去學習魔法，例如不斷做兼職、進行特定事件的途中與及解決某些事件後的獎賞等，同一魔法可能會有兩種或以上方法去學取。至於魔法種類方面，可分為火、水、風和地4款屬性，而每款亦細分為3個等級，久留美需要提高魔法力到LV.2或LV.3，才能使用對應屬性的較上級魔法，較特別的是在事件中儘管使用魔法錯誤，仍是會增加魔法力的；下表是遊戲內久留美所能夠學到的魔法。



火之屬性

LV.1

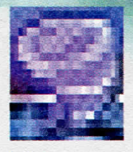
シュポポ	放出沒有甚麼威力的小火球
モシモシ	製造鏡子來和遠距自己的人説話
カサパサプー	叫來小型太陽把物件弄得乾燥起來
チサチサ	把物體縮小起來，可是重量卻不會改變
チョーオッケース	令人的心變得悠閒，不過無法提高能力

LV.2

カエカエ	走進另一個人心裏暫時和他交換軀體
チョッチ	將人的肩膊調轉以觸碰摸不到的地方
バケルーン	暫時變身的魔法，對人或動物均有效
オドロオドロ	叫出怪物以嚇人一跳

LV.3

シュボボーン	向目標放出巨大火柱
ベシベシ	被施放的人每句話結尾都會叫出「比時」
トメトメ	在特定範圍內把時間停止
カショウライ	召喚火之魔神



風之屬性

LV.1

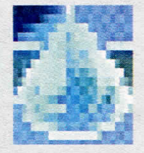
カルカル	把重物變得很輕以便搬運
ビリビリ	產生小型閃電，攻擊力雖小但卻能促進血液運行
プワンプワン	將物體浮在空中，這樣它便能自由移動
ヒソヒソ	遠離眾人竊竊細語
キエルーン	自己變化為透明人

LV.2

ヘクショーン	將對手變為透明人
タリラリ	令對手短時間內喪失記憶
シンクーダ	出現大量真空旋渦，做成隔音空氣牆壁
ソヨソヨ	頓時吹來帶有花香的清風

LV.3

ピカビカーン	產生強力閃電轟向對手
ビュンビューン	召來龍捲風吹走對手
サムイッス	令對手變得毫無心情
ナシナシヨ	對怪獸專用使其魔法無效化



水之屬性

LV.1

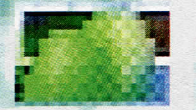
ピーメプーム	遇到困難時可靠這魔法進行占卜
バシャーン	在對手頭頂降下毫無攻擊力的水滴
トケルッス	解除咀呪用，若咀呪太強則無效
ペラペラ	使用後便能和怪獸或外國人溝通
サスサス	治療傷勢的回復魔法，但並非對全部病症有效

LV.2

メショメショ	強迫人淚流滿面
マホマホーン	對着指定物體進行調查
ドキドキーン	調查對手是否在説真實説話
アヤアヤ	隨意控制別人身體

LV.3

ザンザーン	改變天氣令天空突然降雨
モアトケルッス	解呪魔法トケルッス的強化版
シュババーン	在對手頭頂降下有如瀑布般的水造成傷害
シメッチョ	以許多塊濕布將敵人包着封印起來



地之屬性

LV.1

チャッチャカ	注入魔力加以聲援，用來暫時提升能力
スヤスヤ	強行令對手睡覺的魔法，若他情緒高漲則無效
ガッキーン	增強身體的堅硬度以抵禦攻擊
スカターン	由地面長出手來將對手的首足倒轉
カベカベ	在自己面前製造一幅魔力牆壁用來抵禦攻擊

LV.2

ニセニセ	製造偽品的魔法
ノビノビ	令植物急速成長起來
メケメケ	身上長出動物般的毛髮
トルトル	吸引擁有魔力的物品過來

LV.3

ゴーレムパンチ	叫來巨大石頭人向對手揮動拳頭
ドシャドーン	在對手頭頂掉下大量沙泥
ドマモルーン	牆壁魔法カベカベ的強化版
ドショウライ	召喚地之魔神

聲優學研究者：山寺良牙

一同向成為聲優的目標進發

MY DREAM

期待已久的聲優育成SIMULATION GAME《MY DREAM》，現在終於在兩大次世代機種中推出。而今期的「攻略一族」中，本人會為此GAME作進一步的介紹及攻略。



同一個人，兩把聲線，兩款演譯

如果讀者有留意上一期有關介紹的話，便會發覺有些出場的聲優是有重覆的，例如：TARAKO（久堂はるか、河合くるみ）、松本梨香（城内麗香、久堂はるか）、田中真弓（高井綾、渡辺いずみ）、横山智佐（渡辺いずみ、河合くるみ），這樣便可做成有一位聲優同時配兩個人物的情形，可以直接聽到她們的配音技巧。



◆一聲優同時配二人的情況

◆本攻略所選用的配搭

遊戲基本流程

遊戲基本上是由第一年的四月五日至第二年的二月十九日，而1 TURN是以一個星期為單位。在每一個的星期日，是要計畫下個星期一至星期六的行程，剩下的星期日是用來看女孩所選的兼職、致電給她們及決定下星期的行動。另外在每兩個月（基本上）都會有雜誌的分稿會議，而有些日子更會有固定的EVENT出現的。



◆刊載的聲優



◆其中一個的EVENT

平日（星期一至星期六）

是會根據星期日所設定好要去的地方而進行，在各個的地方是會遇到不同的人物，如好運的話，也有機會會看到SPECIAL EVENT。



◆平日的行動

假日（星期日）

状態をみる：查看女孩所選的兼職（按下決定掣可查看下週的預定兼職）

電話をする：致電給女孩（但記著只可用一次）

1. 提供建議（アドバイス）——提供她在學習時的建議
2. 與她交談（話をする）——與她交談，能提高取材量及降低少量壓力。
3. 推薦情報（情報を教える）——將現時所持有的情報交給她
4. 建議下週之兼職（バイドをすすめる）——建議她下週之兼職，對能力值有一定影響。
5. 掛線（電話を切る）／ 甚麼也不做（なにもしない）——立刻收線／ 甚麼也不做（最好是不要用上它）

（該五項的指令在平日遇到女孩時也會出現）

スケジュール設定：設定下一星期的行動表。

設定中有一項是「MENU（メニューへ）」進入後是可以作SAVE 、LOAD、OPTION、清除情報及查看全體女孩能力值的功能。





◆假日的行動

行動予定選擇時所出現的地方



◆大地圖畫面

1. 出版社

（平日進去時會另有四項的指令）

A. 與老編交談（編集長と話す）——查詢有關業界內的事及下次開會時間

B. 推薦（売り込む）——推薦給老編讓女孩出刊機會增加

C. 查看聲優業界雜誌（業界誌を見る）——查看女孩在聲優業界中的排名

D. 做其他工作（仕事をする）——即離開出版社。

2. 聲優學校（養成所）

（平日進去時會另有以下的指令）
A. 參觀上課（授業を見学する）——每一次只可看一位女子，而且只可參觀其中一個科目「演技、歌唱、舞蹈（ダンス）」，參觀後其主任導師會提供有關意見用來作調整女孩能力值的參考。
B. 取材（取材する）——可向其中一位女孩取材，內容只有「最近的狀況（最近の樣子）」及「將來的夢想（将来の夢）」兩項。

3. 錄音室（スタジオ）

當遇到一些有名的聲優或PRODUCER時可以向他們取得情報（話をする/ 情報を聞く）或推薦女孩（売り込む）。

4. 健身會（スポーツクラブ）

5. 櫻音公園（桜音公園）

6.VAL PROJECT

可以向他們談話（話す），順道取得有關女孩的評語（評判を聞く）、培育時的意見（質問する）和推薦女孩（売り込む）。培育的意見又會再分為三類，分別為熱意（熱意のこと）、自信（自信のこと）及發聲（発声のこと）。

7. 神社

8. 廣場（広場）

9. 表演會場（イベント会場）

在此處有時也可取得有關藝能募集的情報。

10.AMUSEMENT SQUARE（アミューズメントスクウェア）

11. 美術館

12.PRODUCTION（プロダクション）

13. 咖啡店MIDE（喫茶マイド）

入去可選擇六款不同的飲品，將飲品於平日送給女孩時會有不同的效果，飲品的種類有……。
可可（ココア）：增加體力值10
熱牛奶（ホットミルク）：增加熱意值10
朱古力雪糕（チョコレートパフェ）：增加洞悉力10
香蕉雪糕（バナナパフェ）：增加感性值10
PURINE A LA MODE（プリンアラモード）：增加柔軟性10
咖啡JERRY（コーヒーゼリー）：增加自信值10

但要記著只可於平日遇到女孩時才可將飲品交給她。

14. 占卜屋（占いの館）

占卜狀態（状態について）：占卜女孩將來狀態的變化
占卜行動（行動について）：占卜女孩往後的行動
占卜聲音（声について）：實際上是女孩的SPECIAL EVENT圖片的比率

能力表的看法

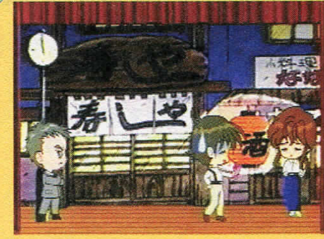
基本能力值：女孩的基本能力值

體力（体力）——這數值表示女孩能否有足夠體力去應付一連串的訓練
熱意——表示女孩對於做聲優的熱誠度
洞察力——表示女孩對事物及事件的了解程度
感性（センス）——表示女孩對事物的感覺程度
柔軟——表示女孩的柔軟性
自信——表示女孩的自信力



三大能力值：成為聲優的實力有直接影響的數值

發聲（発声）——表示女孩的發聲能力
表現力——表示女孩的表演能力
節奏感（リズム）——表示女孩對於節奏的感覺



其他能力：

取材量——平日及假日與女孩交談及在聲優學校取材時會上升
知名度——表示女孩在聲優業界的知名度
壓力（ストレス）——女孩的心理壓力值，過高的話會有不良效果。

（以上能力值最高數值為999）

另外在畫面的下方可看到女孩現時成為聲優的總合實力「LEVEL（レベル）」，這個LEVEL是會分為E、D、C、B、A、AA、AAA、S級，當然是以S級為最高。

人物介紹——第二回——

吉沢美雪

CV：井上喜久子、亀山美和子、淵崎ゆり子

出生日期：7月12日
喜歡的生日禮物：蛋糕（ケーキ）
經常出場的地方：神社、櫻音公園



初期能力設定——

■基本能力值■
體力（体力）：100
熱意：110
洞察力：95
感性（センス）：80
柔軟：100
自信：65

■三大能力值■
發聲（発声）：105
表現力：80
節奏感（リズム）：100

■其他能力■
常識：120

高井綾

CV：久川綾、田中真弓、平松晶子

出生日期：9月9日
喜歡的生日禮物：花
經常出場的地方：櫻音公園、神社

初期能力設定——

■基本能力值■
體力（体力）：60
熱意：120
洞察力：70
感性（センス）：120
柔軟：50
自信：45

■三大能力值■
發聲（発声）：70
表現力：60
節奏感（リズム）：70

■其他能力■
常識：100
壓力：100

斎藤エリナ

CV：かないみか、小森まなみ、松井菜桜子

出生日期：11月30日
喜歡的生日禮物：花
經常出場的地方：AMUSEMENT SQUARE

初期能力設定——

■基本能力值■
體力（体力）：110
熱意：80
洞察力：90
感性（センス）：100
柔軟：110
自信：80

■三大能力值■
發聲（発声）：90
表現力：100
節奏感（リズム）：95

■其他能力■
常識：70

渡辺いずみ

CV：日高のり子、田中真弓、橫山智佐



出生日期：12月24日
喜歡的生日禮物：蛋糕（ケーキ）
經常出場的地方：美術館、櫻音公園、廣場

初期能力設定——

■基本能力值■
體力（体力）：140
熱意：100
洞察力：100
感性（センス）：105
柔軟：95
自信：80

■三大能力值■
發聲（発声）：80
表現力：90
節奏感（リズム）：90

■其他能力■
常識：100

久堂はるか

CV：三石琴乃、松本梨香、TARAKO

出生日期：3月31日
喜歡的生日禮物：毛衣
經常出場的地方：PRODUCTION、廣場

初期能力設定——

■基本能力值■
體力（体力）：135
熱意：90
洞察力：100
感性（センス）：90
柔軟：85
自信：120

■三大能力值■
發聲（発声）：100
表現力：135
節奏感（リズム）：110

■其他能力■
常識：70
知名度：20

城内麗香

CV：松井菜櫻子、松本梨香、折笠愛



出生日期：8月21日
喜歡的生日禮物：毛衣
經常出場的地方：健身會

初期能力設定——

■基本能力值■
體力（体力）：70
熱意：75
洞察力：80
感性（センス）：100
柔軟：60
自信：150

■三大能力值■
發聲（発声）：80
表現力：90
節奏感（リズム）：80

■其他能力■
常識：50

河合くるみ

CV：TARAKO、橫山智佐、宮村優子

出生日期：2月15日
喜歡的生日禮物：花
經常出場的地方：表演會場

初期能力設定——

■基本能力值■
體力（体力）：80
熱意：70
洞察力：120
感性（センス）：135
柔軟：60
自信：100

■三大能力值■
發聲（発声）：70
表現力：80
節奏感（リズム）：70

■其他能力■
常識：50

内海ナオ

CV：長澤美樹、なお、高野直子





出生日期：8月3日
喜歡的生日禮物：花
經常出場的地方：PRODUCTION、廣場、公園

初期能力設定——

■基本能力值■
體力（体力）：80
熱意：110
洞察力：80
感性（センス）：75
柔軟：90
自信：60

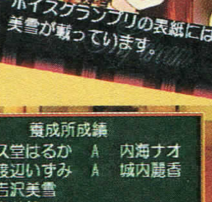
■三大能力值■
發聲（発声）：70
表現力：95
節奏感（リズム）：125

■其他能力■
常識：90

攻略技巧——通往著名聲優之道——

擴散不能，只能集中

雖說是聲優SIMULATION，可是遊戲的設定要八個女孩全部都成為聲優根本是不可能的，所以應集中去育成二至三人，待她們的能力到達一定程度，才回去培育餘下的女孩。



◆ 初期能力值低得可憐

留意能力值變化

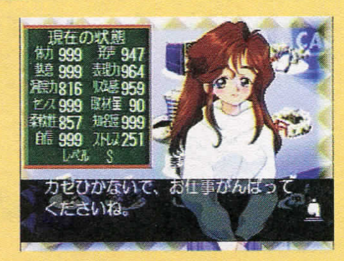
最少在每一個月都要查看各人的能力值，以便可以作出適當的對應方法，例如：提供適當的建議、向她作出取材、送禮給她等……。



◆發生狀況時應及早對付

平均育成，不應倚重

在育成女孩能力值的同時，亦要特別留意她們的數值變化，基本能力值方面，最好相差不大於300；三大能力值則相差不大於100，這樣離進軍聲優業界便不遠。另外當選定好目標後，便應多去該女孩經常出現的地方，以求多取得取材量及作出適當的建議。



適當的建議，莫大的效果

建議方面共有四大種類，每一大種類中又會再分為二至四個細種類，而每種建議都會有不同的功用及交果，現在就列出有關建議的攻效。另外要留意一點，就是開始時只有很少的建議，餘下的建議要從其他的著名聲優中取得。

■表現法的竅門（表現法のコツ）■

建議	上升能力值(多)	上升能力值(一般)	下降能力值
盡力演役（役になりきれ）	—	洞察力、感性、自信	—
堂堂演役（堂々と演じる）	自信	—	柔軟
充滿感性地（感性をゆたかに）	感性	—	熱意
好好觀察別人的（人をよく観察しろ）	洞察力	—	體力

■發聲的竅門（発声のコツ）■

建議	上升能力值(多)	上升能力值(一般)	下降能力值
每日練習（每日練習しろ）	—	體力、熱意、自信	—
活動身體（体を動かせ）	體力	—	感性
注入感情（感情を進める）	熱意	—	洞察力
堂堂地唱（堂々と歌え）	自信	—	柔軟

■舞蹈的竅門（ダンスのコツ）■

建議	上升能力值(多)	上升能力值(一般)	下降能力值
感受節奏（リズムを感じる）	—	體力、感性、柔軟	—
柔軟地活動（柔らかく動け）	柔軟	—	熱意
尖銳的感性（感性を鋭く）	感性	—	自信
做多些運動（スポーツをしろ）	體力	—	洞察力

■每日生活之方法（每日の過ごし方）■

建議	上升能力值(多)	上升能力值(一般)	下降能力值
放鬆自己（リラックスしろ）	—	—	壓力（大幅）
相信夢想（夢を信じる）	—	體力、熱意、洞察力、感性、柔軟、自信	—

另外在建議中有一項是「任她自由決定（自由にさせる）」，而且在遊戲開始時各人的建議設定均已是這個，可是並不建議玩者用，因為這個指個建議對於各能力值的升幅十分之不足，最好都是不用。

可從中取得建議的著名聲優

マヨネーズ・サキ

主要取得的建議：發聲的竅門（発声のコツ）
她經常出現的地方：錄音室、VAL PROJECT

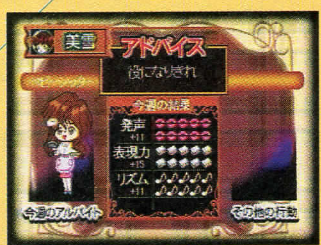
白石あかね

主要取得的建議：表現法的竅門（表現法のコツ）
她經常出現的地方：錄音室、神社、廣場

秋山優子

主要取得的建議：舞蹈的竅門（ダンスのコツ）
她經常出現的地方：錄音室、PRODUCTION

兼職也有問題？



各女孩在每週都會有做兼職的，可是別以為做兼職與成為聲優沒有關係，此遊戲中女孩所做的兼職與她們的能力值是有直接關係的。在星期日，是可以查看她們今週及下週所予定的兼職，如果覺得其中一人的職位不妥的話，是可以致電她並向她介紹另一工作，可是她們是有權不接受或做了一個星期後不再繼續的。另外，她們也是有權去做喜歡的兼職的，要管也管不了，接下會列出各兼職對各能力值的影響。

建議	上升能力值(多)	上升能力值(一般)	下降能力值
油站服務員（ガソリンスタンド）	壓力	體力	—
PIZZA 屋（ピサ屋）	—	洞察力	柔軟
布公仔表演（ぬいぐるみショー）	壓力	熱意	—
家庭教師	—	柔軟	自信
夜總會（夜のクラブ）	壓力	自信	—
義工（ボランティア）	—	熱意	自信
保母（ベビーシツター）	壓力	體力	—
侍應生（ウェイトレス）	—	柔軟、壓力	—
花店職員（フラワーショップ）	—	感性、壓力	—
遊戲機中心職員（ゲームセンター）	—	洞察力、壓力	—
KARAOKE 房（カラオケルーム）	—	洞察力、壓力	—
時裝店職員（ブティック）	壓力	感性	—
休息	—	—	體力、熱意、洞察力、感性、柔軟、自信、壓力（大幅）

不打好關係，很難在業界中生存

講到明就是要推薦（売り込む）她們給其他業內人仕認識，這樣可以為她們未來的聲優夢打開了一條大道，亦可以使她們的知名度增加少許，而可以推薦的人計有：白石あかね、秋山優子、VAL PROJECT的成員（マヨネーズ・サキ/ ペッパー・オモ/ トマティ・ツジ/ ガーリック・ブン）、大杉PRODUCER和主角雜誌的老編。



頗有趣的好感度變化

可能各位沒有留意一點，就是有時發覺在平日遇到女孩或與女孩談話次數過了一定數目後，便會發覺她們的表情有些變化，另外位於左上角的日曆公仔頭也有同樣的現像，其實這是表示了女孩對玩者的好感度，雖然對於能力值沒多大變化，可是對於一些SPECIAL EVENT及ENDING則有變化，而這個俗稱「好感度」是會有三個變化，就是喜歡、普通及討厭三種。

知名度與取材量

基本上，知名度是不會隨便給玩者增加的，如果要增加知名度只有四個方法，一是遇上SPECIAL EVENT時增加、二是與女孩談話時出現可以增加知名度的SPECIAL EVENT、三是在情報上將一些藝能活動或比賽交給她們然後勝出，最後一個就是刊登她們的事於每兩個月出版一次的「VOICE GRANDPRI（ボイスグランプリ）」。可是並不是可以隨便便刊登的，要刊登的話，便需要有一定份量的取材量。而取材量的增加，是可以在平日和假日與她談話、平日到聲優學校取材及一些SPECIAL EVENT中取得的，可是要留意一點，就是每一次取材只可對一女孩進行，而且取材量也是有各自的數值，不能共用的。取得一定量後，便可在每兩個月舉行一次的稿件會議中提出。



一言定勝負的稿件會議

每兩個月便會開會一次以決定下期所刊出的內容，而玩者可發言的次數有2至4次，次數的多少是會根據去聲優學校的次數決定，之後便決定該人物刊載的專欄，每一個專欄均有一定的取材量才可用，至於錄用與否是根據女孩的取材量、知名度及能力值而定的，錄用後便會做準備工作及在兩個月後刊出。



「VOICE GRANDPRI」各個專欄

專欄名稱	必要之取材量	必要之總合實力	刊出後增加知名度
封面（表紙）	40	S級	250
付錄日曆（付録カレンダー）	30	AA或AAA級	200
彩頁（カラーグラビア）	30	B、A或AA級	150
專欄（コラム）	25	C、B或A級	100
聲優訪問（声優インタビュー）	20	D、C或B級	100
內頁（モノクログラビア）	15	E、D或C級	80

註：付錄日曆只限於1月號才會出場。





至於能否令她們走上成功聲優之道的話就得看你的功力了

■固定EVENT表■

日期	必要條件	結果
第1年4月7日	去取材（取材にいく）	渡辺いずみ知名度增加、移動場所增加「櫻音公園及錄音室」
第1年4月9日	去AMUSEMENT SQUARE（行きます）	移動場所增加「VAL PROJECT」
第1年4月9日	一起去看音樂劇（一緒に行く）	高井綾知名度增加
第1年4月11日	明白（わかりました）	移動場所增加「AMUSEMENT SQUARE」
第1年4月18日	—	移動場所增加「廣場」
—	第一次去VAL PROJECT，選聽（聴く）	聽VAL新歌「恋はパパンパン」、取得「片桐剛的誹聞（片桐の悪い噂）」
第1年4月21日	—	移動場所增加「表演會場」
第1年4月29日	—	移動場所增加「健身會」
第1年4月30日	—	「VOICE GRANDPRI 7月號」稿件會議
第1年5月1日	—	移動場所增加「神社」
第1年5月8日	—	移動場所增加「美術館」
第1年5月17日	去健身會（行きます）	城內麗香知名度增加
第1年5月19日	—	移動場所增加「咖啡店MIND」
第1年5月26日	—	聲優學校特別講師片桐剛來講
第1年6月5日	—	「VOICE GRANDPRI 7月號」發售日
第1年6月30日	—	「VOICE GRANDPRI 9月號」稿件會議
第1年7月7日	—	八人首次參加動畫配音員招募（アニメのオーディション）、全員取材量增加、另合格者發聲/表現力/節奏感/知名度值增加
第1年7月21日	—	告知8月11日有暑期取材旅行
第1年7月26日	—	「VOICE GRANDPRI秋季特別號」稿件會議
第1年7月28日	—	移動場所增加「占卜屋」
第1年8月1日	—	「VOICE GRANDPRI 9月號」發售日
第1年8月9日	—	聲優學校發表各人之成績
第1年8月11日	—	暑期取材旅行、參加女孩壓力全消及取材量增加
第1年8月30日	—	「VOICE GRANDPRI 11月號」稿件會議
第1年9月8日	—	「VOICE GRANDPRI秋季特別號」發售日
第1年10月3日	—	「VOICE GRANDPRI 11月號」發售日
第1年10月31日	—	「VOICE GRANDPRI 1月號」稿件會議
第1年11月7日	—	一年一度「MIDE祭」(出演作品：月の王子様）、全員知名度及取材量增加
第1年11月27日	沒人參加暑期取材旅行	告知12月29日有寒假取材旅行
第1年12月5日	—	「VOICE GRANDPRI 1月號」發售日
第1年12月16日	—	「VOICE GRANDPRI 3月號」稿件會議
第1年12月27日	—	聲優學校發表各人之成績
第1年12月29日	—	寒假取材旅行、參加女孩壓力全消及取材量增加
第1年1月1日至11日	—	女孩及業界朋友有賀年卡寄來
第1年2月5日	—	「VOICE GRANDPRI 3月號」發售日
第1年2月14日	—	情人節、女孩送朱古力過來
第1年2月20日	—	「VOICE GRANDPRI春季特別號」稿件會議
第1年3月16日	—	「VOICE GRANDPRI春季特別號」發售日
第1年3月21日	—	聲優學校進級考試
第2年4月30日	—	「VOICE GRANDPRI 7月號」稿件會議
第2年5月23日	去表演會場（行きます）、跳舞（踊る）	表演女孩取材量增加
第2年5月30日	—	「VOICE GRANDPRI夏季特別號」稿件會議
第2年6月5日	—	「VOICE GRANDPRI 7月號」發售日
第2年6月30日	—	「VOICE GRANDPRI 9月號」稿件會議
第2年7月3日	—	「VOICE GRANDPRI夏季特別號」發售日
第2年8月3日	—	「VOICE GRANDPRI 9月號」發售日
第2年8月8日	—	聲優學校發表各人之成績
第2年8月9日至24日	—	暑期取材旅行、參加女孩壓力全消及取材量增加
第2年8月31日	—	「VOICE GRANDPRI 11月號」稿件會議
第2年9月5日	—	參加ARMOR BAND選手權、入賞後自信/表現/知名度及取材量增加
第2年10月6日	—	「VOICE GRANDPRI 11月號」發售日
第2年10月31日	—	「VOICE GRANDPRI 1月號」稿件會議
第2年11月5日	—	一年一度「MIDE祭」(出演作品：青い鳥肉）、全員知名度及取材量增加
第2年12月1日	去送她機（見送り行く）	城內麗香取材量增加
第2年12月3日	—	「VOICE GRANDPRI 1月號」發售日
第2年12月10日	麗香去外國旅行	城內麗香取材量增加
第2年12月16日	—	「VOICE GRANDPRI 3月號」稿件會議
第2年12月26日	—	聲優學校發表各人之成績
第2年12月27日	—	寒假取材旅行、參加女孩壓力全消及取材量增加
第2年1月1日至11日	—	女孩及業界朋友有賀年卡寄來
第2年1月16日	開OT（残業する）、去（行く）	城內麗香取材量增加
第2年2月2日	—	「VOICE GRANDPRI 3月號」發售日
第2年2月13日	—	情人節前夕、女孩送朱古力過來
第2年2月20日	—	「VOICE GRANDPRI 5月號」稿件會議
第2年2月21日	—	聲優學校畢業公演（出演作品：母をたずねて30分）、全員知名度及取材量增加
第2年3月20日	—	聲優學校畢業典禮



總評

由今期開始，「無責任新GAME評壇」改以新形式推出，希望可以較有效率的為大家提供買GAME的參考。這兩個星期數好GAME着實不少，《超級機械人大戰F》和《前線任務2》自然是不可錯過的作品，就是一些最初被睇低一線的《新世紀CARD LIBRARY》玩起來也不太差，以4800日圓的價錢來説也算合理。相反，《機械人大戰F》被勉強的一分為二，似乎就有點不對勁，原本預定玩到GUNBLASTER和傳説巨神的人肯定會感到失望，這會不會影響到《完結編》的銷路？(米奇)

風之羅達姆



PlayStation/ SLG/ ARTDINK/ $398

就遊戲而言，這個遊戲實在很悶，皆因這完全是一個等運到的遊戲，只不過是在看著個氣球上上落落隨風吹，眼看快到目標時，風向又轉吹走。不過，從另一角度看，這遊戲其實好像人生，許多事情，往往以為事情會這樣這樣，但是意想不到的轉折卻又會接踵而來，總之是半分不由人，隨遇而安罷！(船)

評分：

- 人物/ 機械：——
- 畫面：2.5分
- 音樂/ 音效：2.5分
- 故事：——
- 操作性：1分
- 投入度：1.2分
- 原創性：4分
- 難易度：1.5分
- 移植度：——

平均分：2.1分

其實這遊戲感覺上有點像超級任天堂《PILOT WING》，將氫氣球降落在特定位置，不過穩定程度低，眼看快到目標時，大風一吹又走去。遊戲節奏緩慢而時間長，不像《PILOT WING》般明快，過程沒趣，一味要等餐飽。畫面普通，除非閣下特別嚮往乘坐氫氣球或考考耐性，不然要考慮清楚才好買。(阿三)

評分：

- 人物/ 機械：——
- 畫面：2.3分
- 音樂/ 音效：2.5分
- 故事：——
- 操作性：2.2分
- 投入度：2分
- 原創性：3分
- 難易度：2分
- 移植度：——

平均分：2.3分

熱砂之惑星



PlayStation/ AVG/ ITOCHU/ 6300日圓

黑龍本身是一個甚愛玩AVG遊戲的人（並非泡那種），不過，這隻《熱砂之惑星》真是令人非常失望，首先是遊戲本身，故事沒有多大新意，尤幸遊戲之中的人物造得不俗，而新加入的「格鬥」便是最敗筆的地方，因為這格鬥部份的失敗，令全隻遊戲的玩性大大減低。(赤目黑龍)

評分：

- 人物/ 機械：2分
- 畫面：2.5分
- 音樂/ 音效：2.5分
- 故事：——
- 操作性：3分
- 投入度：2.5分
- 原創性：2.5分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：2.6分

哈！這隻明明是一隻AVG，但又有3D格鬥，真令人摸不着頭腦。不過話説回來，這概念本來倒也不錯，但玩上來便「認真麻麻」；操作雖簡單但也缺乏變化，令人有玩設計不良的格鬥遊戲的感覺。結合格鬥和冒險的原意是好，但以現在的情況只有……(HAJIME少尉)

評分：

- 人物/ 機械：2分
- 畫面：2分
- 音樂/ 音效：2分
- 故事：2分
- 操作性：2分
- 投入度：2分
- 原創性：3分
- 難易度：2分
- 移植度：——

平均分：2.125分

Fighting Illusion~K-1 Revenge



PS/ FIG/ XING/ 港幣398元/ 4-10 Blocks

以真實為依歸的格鬥遊戲，所以講求拳拳到肉的搏擊比拼，招式頗多，有反擊技，特殊技，閃避等等，再加上體力回復系統，大大提高其戰略性。至於畫面方面，角色及擂台製作相當紮實，最欣賞的是比賽氣氛很好，起碼我玩得相當投入，沒閒理會簡陋的背景（觀眾席）。(仁魂)

評分：

- 人物/機械：2.5分
- 畫面：2.7分
- 音樂/音效：3分
- 故事：——
- 操作性：2.7分
- 投入性：3.5分
- 原創性：2.5分
- 難易度：2.3分
- 移植度：——

平均分：2.74分

太真實的遊戲未必等如好玩，在我而言格鬥遊戲尤為重要，在趣味性與真實性中取得平衡。而《Fighting Illusion~K-1 Revenge》在真實性上製作得實在不錯，要拳拳到肉，抑或招招陰毒都有。打得亦很暢快，有FEEL，最緊要是比賽氣氛夠，玩得相當投入。如果遊戲節奏再快一點就更加好了。(阿三)

評分：

- 人物/機械：2.5分
- 畫面：2.6分
- 音樂/音效：3分
- 故事：——
- 操作性：2.7分
- 投入性：3.7分
- 原創性：2.4分
- 難易度：2.3分
- 移植度：——

平均分：2.74分

B線上的愛麗斯



PS/ ETC/ 講談社/ 6800日圓/ 1 Block

玩法及表現手法都與「D之食卓」相似，難免不其然把兩者互相比較，無疑「B線上的愛麗斯」的故事性和舞台較為宏大。然而最大的致命傷是解謎難度頗高，自由度又低，而且播片時間比玩的還要多，彷彿你只不過在觀看一套立體動畫，實在玩得有點辛苦，有點無趣。(仁魂)

評分：

- 人物/機械：2.5分
- 畫面：2.5分
- 音樂/音效：2.8分
- 故事：2.9分
- 操作性：2.4分
- 投入性：2.2分
- 原創性：2.8分
- 難易度：3.5分
- 移植度：——

平均分：2.7分

如果大家有玩過《D之食卓》的話，便一定會對這隻遊戲的玩法感到非常有親切感，因為這《B線上的愛麗絲》就好像是PlayStation版的《D之食卓》一樣。論故事，這遊戲亦可以説是能夠造出神秘的氣氛，而播片方面，雖然片是有點兒爛，不過仍是可以接受的，所以值得一試。(赤目黑龍)

評分：

- 人物/ 機械：3.5分
- 畫面：3分
- 音樂/ 音效：3分
- 故事：2分
- 操作性：2分
- 投入度：1.5分
- 原創性：2.5分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：2.56分



戰鬥昆蟲



PlayStation/SLG/ MANNING /5800日圓

初見這遊戲是在一兩年前的電腦版，那時已覺得這隻玩蟲遊戲很「抵死」，概念更是相當不錯；而今時今日這隻PlayStation版 頭的角色更是重身描繪過的，在表現得更「搞笑」之餘，遊戲性亦有增無減，可以說是一隻相當優秀的實時戰術遊戲。(HAJIME少尉)

評分：

- 人物／機械：4分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：4分
- 故事：3分
- 操作性：3分
- 投入度：3分
- 原創性：5分
- 難易度：3分
- 移植度：5分

平均分：3.67分

又一個實時戰略遊戲，不過今次以昆蟲為主角，角色造型討好有趣，用家中物品為背景，畫面筆法圓滑，給人一種活潑的感覺，而且指令和角色控制數目不多，玩法又並非盲目大撕殺，是需要動用智慧去達至勝利，簡簡單單，但樂趣無窮。(仁魂)

評分：

- 人物／機械：3.5分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：2.6分
- 故事：——
- 操作性：3分
- 投入性：2.7分
- 原創性：2.6分
- 難易度：3分
- 移植度：3分

平均分：2.925分

怒•首領蜂



SS/STG/ ATLUS /5800日圓

其實玩《怒•首領蜂》時有個心願，好希望可以完成2周目，得見最終鬼畜兵器「火蜂」。之不過，街機版真係好難打。如今SATURN版可以無視2周目條件，實在高興得很。遊戲移植度有90%以上，更改善了難度，就算同時100顆子彈橫飛，畫面依然流暢。向喜歡射擊GAME的機迷，百分百誠意推介。(阿三)

評分：

- 人物／機械：4分
- 畫面：4.2分
- 音樂／音效：3.8分
- 故事：—
- 操作性：4分
- 投入度：4.5分
- 原創性：3.8分
- 難易度：3.6分
- 移植度：4.5分

平均分：4.1分

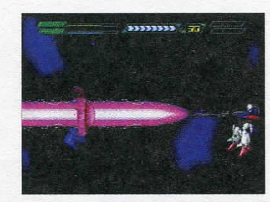
射擊遊戲一直以來雖然不是會大紅大紫的遊戲，不過也是歷久不衰的遊戲類型，當日《怒，首領蜂》推出之時，真是令黑龍非常「驚嘆」，因為其彈數真是驚人得很，而這次的SATURN版可以說是將這街機遊戲完全忠實的移植過來，而且難度方面紉絕對不會比街機版為低。(赤目黑龍)

評分：

- 人物／機械：2.5分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：2分
- 故事：——
- 操作性：3分
- 投入度：3分
- 原創性：2.5分
- 難易度：3.5分
- 移植度：4分

平均分：3.36分

機動戰士Ｚ高達 後篇



SATURN/ACT/ BANDAI /6800日圓

由於前作風評太差，所以沒有玩；但單憑此作已幾乎把原著中最經典的幾幕重現，又有新作原畫，操作和難易度尚算OK……呀，也不是，因本少尉愛用的HI-MEGA LAUCNHER往往兩三砲便打倒了波士，所以強制用百式和不能用此砲的版面便突然難玩了很多。(HAJIME少尉)

評分：

- 人物／機械：4分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：4分
- 故事：4分
- 操作性：2分
- 投入度：4分
- 原創性：3分
- 難易度：4分
- 移植度：——

平均分：3.5分

《機動戰士Ｚ高達》在刻劃人物心理方面落筆不淺，結局也頗為感人。有玩前篇的人豈可錯過後篇呢？因為前篇最為人垢病的地方（為特顯Z高達的性能？）今集已經有很大的改善，操作靈活難度不高。今集和上集一樣，爆機後是不能CONTINUE的，希望有選版秘技就好了（暫時未知）。(ABO)

評分：

- 人物／機械：4.5分
- 畫面：4.5分
- 音樂／音效：4分
- 故事：4分
- 操作性：4分
- 投入度：4分
- 原創性：3分
- 難易度：2.5分
- 移植度：——

平均分：3.8分

實況WORLD SOCCER 3



N64／Konami／SOC／5800日圓

一向足球遊戲是我的拿手好戲，在《實況WORLD SOCCER 3》，本想用回以前的招數來對付電腦，但由球員到龍門都有如吃了「聰明荳」一樣，明顯較前作為好。所有國家隊的預設陣式、球員及戰術特徵，都是根據各國的最新資料編成，絕不落伍。36國家隊中，只可惜獨欠中國，實在是一大遺憾。(阿三)

評分：

- 人物／機械：3.5分
- 畫面：4分
- 音樂／音效：3.5分
- 故事：——
- 操作性：3分
- 投入度：4分
- 原創性：—
- 難易度：3.5分
- 移植度：—

平均分：3.5分

一向不愛玩是球足球遊戲，因為總是找不到自己控制的球員在那兒。這個實況足球3仍然是一樣。自己的球員總是遲遲才出現，傳球時也是一樣，球點了地才慢慢走來，剷波又剷得不夠遠。雖是64bit機的遊戲，畫面無可否應是很細緻，但是速度感上似乎又不及32bit。唔知又有冇死位呢！(船)

評分：

- 人物／機械：3分
- 畫面：4分
- 音樂／音效：3分
- 故事：——
- 操作性：2.5分
- 投入度：2.5分
- 原創性：—
- 難易度：3分
- 移植度：—

平均分：3分

MY DREAM



SEGA SATURN & PlayStation／SLG／日本CREATE／6800日圓

本人期待已久的遊戲現在終於推出，等了這麼久，出來的水準果然不令本人失望，無論在畫質、人物設定、故事及音樂各方面，都覺得是上上之選。特別是MULTI CASTING更是一大的創新，可以有聲優同時配兩個各色，十分有趣，若井上喜久子及久川綾也是的話就好。最後一句，本遊戲是日本聲優迷必備之物。(山寺良牙)

評分：

- 人物／機械：5分
- 畫面：4分
- 音樂／音效：5分
- 故事：5分
- 操作性：4分
- 投入度：5分
- 原創性：5分
- 難易度：4分
- 移植度：——

平均分：4.625分

人物的原畫和作畫設計找來名插畫家今井氏所負責，雖不致於眼前一亮，但亦叫人討好。遊戲以培育聲優為題材，模擬元素頗高，然而於次世代中同類型遊戲已屢見不鮮，幸好廠商加進原創的「MULTI CASTING SYSTEM」系統，令遊戲組合更為豐富。(KOTARO)

評分

- 人物／機械：3.5分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：3.5分
- 故事：3.5分
- 操作性：3.5分
- 投入度：3分
- 原創性：4分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：3.38分



無責任遊戲評壇

BREATH OF FIRE III 龍之戰士3



PlayStation/ RPG/ CAPCOM/ 5800日圓

繼「超任」的《BREATH OF FIRE I&II》之後，第三集終於在「PlayStation」上推出，回想起以前玩《BREATH OF FIRE》的時候，最吸引人的地方就是其變身和合體系統，而在今集最令本人喜愛的是新的因子系統，使到龍的變化不再局限於小數目，可自由配合令其變化更多。(MS)

評分：

- 機械/ 人物：3.5分
- 畫面：3分
- 音樂/ 音效：3分
- 故事：4.2分
- 操作性：4分
- 投入度：3.5分
- 原創性：——
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：3.46分

對於以前未玩過此GAME的前作，又有FF7這等珠玉在前來說，這個GAME實在很難吸引人玩下去。在版圖畫面時實在太靜，冷清清似的。加上角色移動時動作生硬，行得又慢，再加上PlayStation的絕世LOAD碟速度，相信未到戲玉己經離場。(船)

評分：

- 機械/ 人物：2.5分
- 畫面：2.5分
- 音樂/ 音效：2分
- 故事：2.5分
- 操作性：2分
- 投入度：2分
- 原創性：——
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：2.36分

DESIRE



SEGA SATURN/ AVG/ C'S WARE/ 6800日圓

從電腦「半移植」過來的遊戲，由於本人最近才裝日文WINDOWS 95所以，不太清楚其移植度。可能由於本人對「18以上推獎」遊戲有心理障礙，所以本人覺得遊戲中只有人設及出場聲優才引起與趣。故事方面，本人覺得比較沉悶，而且有很多令人費解的問題，這可能是此類遊戲的特質吧！(山寺良牙)

評分：

- 人物/ 機械：3分
- 畫面：3分
- 音樂/ 音效：2分
- 故事：2分
- 操作性：2分
- 投入度：2分
- 原創性：0分
- 難易度：3分
- 移植度：2分

平均分：2.11分

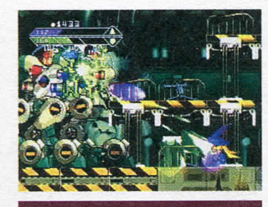
一隻以動畫來交代故事的AVG，與電腦版比較，當中刪剪了一些兒童不宜的成份，但是並沒有影響到故事的完整性。畫面比起「EVE」，顯得更為流暢，充分展現了SS的長處。但仍有不足的地方，那就是故事略為單調，假若劇情能夠曲折一點，便接近完美了。(AGENT X)

評分：

- 人物/機械：4分
- 畫面：4分
- 音樂/音效：3.5分
- 故事：2.5分
- 操作性：3分
- 投入度：2.5分
- 原創性：3.5分
- 難易度：2.5分
- 移植度：3.5分

平均分：3.22分

剪影幻像



SATURN /TREASURE /ACT/ 5800日圓

無話可説，TREASURE在處理橫向ACT的實力可算是業界首屈一指的，這次《剪影幻像》玩起來很有當年名作《GUNSTAR HEROES》的感覺，不論在畫面處理、角色造型和細節創意上都做得很好，兩種屬性相沖相剋相當有趣，不過説到尾最正的一定是其CD音源BGM。(FUKUDA)

評分：

- 人物／機械：3.5分
- 畫面：3.5分
- 音樂／音效：4.5分
- 故事：3.0分
- 操作性：4.0分
- 投入度：4.5分
- 原創性：4.5分
- 難易度：4.0分
- 移植度：——

平均分：3.94分

《SILHOUETTE MIRAGE》給人很卡通化的感覺，尤其人設更可説是古靈精怪，動作很是生鬼有趣極盡誇張。雖説是動作遊戲，其操作的變化多端，也超出很多同類遊戲。最麻煩是要兼顧屬性來攻擊，因為這樣整個遊戲無形中給拖長了，加上有兩個ENDING，更是無話可説了。(ABO)

評分：

- 人物/ 機械：3分
- 畫面：3分
- 音樂/ 音效：3分
- 故事：3分
- 操作性：3分
- 投入度：2分
- 原創性：4分
- 難易度：3.5分
- 移植度：——

平均分：3分

奇跡久留美



PlayStation/BANPRESTO/SLG/5800日圓

要定斷此遊戲的性質相當尷尬，表面看起來它會計算各項屬性的數值，應該是SLG吧，但實質上卻很有AVG的味道，再者它的進行方式非常像RPG，真是混淆不清，至於遊戲的進行速度與操作則不是太好，尚有改善餘地；比較可取的是登場角色造型十分可愛。(FUKUDA)

評分：

- 人物／機械：3.5分
- 畫面：2.5分
- 音樂／音效：2.5分
- 故事：3.0分
- 操作性：2.5分
- 投入度：3.0分
- 原創性：3.0分
- 難易度：3.0分
- 移植度：——

平均分：2.88分

這隻趣味十足的SLG，尤其主角久留美的造型相當可愛別緻；由於遊戲中的對話內容並沒有任何標準答案，玩者可以隨心所欲去選擇，自由度很高的呢！而構圖方面雖然並不突出，但單單有五十多個劇情可玩，以及看見主角那副得意的模樣，真是甚麼也忘記得一乾二淨了。(AGENT X)

評分：

- 人物／機械：3.5分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：3分
- 故事：3.5分
- 操作性：2分
- 投入度：3分
- 原創性：3分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：3.00分

超級機械人大戰F



SS/ SLG/ BANPRESTO/ 6800日圓

期待已久的《超級機械人大戰F》終於推出了，相信各位機械人大戰迷絕不會錯過的，包括自己在內。在今集除了有以往的機械人之外，還有新增的傳説巨神、GUN BUSTER、EVA和WING GUNDAM等等，可説樣樣都有，不過可惜的整個遊戲分為兩集，而今集卻沒有傳説巨神和GUN BUSTER呢！(MS)

評分：

- 機械/ 人物：4.5分
- 畫面：3.5分
- 音樂/ 音效：4分
- 故事：4分
- 操作性：4分
- 投入度：4分
- 原創性：——
- 難易度：4分
- 移植度：——

平均分：4分

由GB版開始，除了PS版外，基本上集集都玩過，都曾經連夜通宵打爆過，其實有何吸引？大堆頭卻又各有風格的角色，故事性強，系統不太複雜，但又要你花腦筋和時間......總之不能盡錄，即使你不認識這些角色，同樣有另一樂趣，只是這版本分開上下集，就令人有點吊癮感覺。(仁魂)

評分：

- 人物／機械：3.8分
- 畫面：3.2分
- 音樂／音效：4分
- 故事：2.8分
- 操作性：3分
- 投入性：4.5分
- 原創性：2.9分
- 難易度：3.2分
- 移植度：——

平均分：3.425分

街頭GAME霸王

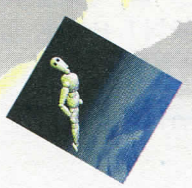
文：ZAC

AM SHOW之後

AM SHOW就完咗啦，大家有冇睇我哋嘅介紹先（明係廣告）？不如就等小弟講吓一啲自己對AM SHOW中展出嘅機種嘅感覺啦，順便仲會同大家講一啲我哋因為唔夠版位而冇講嘅「被遺忘嘅事件」添。首先就梗係講哩個《電腦戰機VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM》啦（個名好長……），哩隻嘢喺日本嗰邊嘅風頭可謂一時無兩，香港返貨嘅機會達101%以上；之但係，哩隻嘢用成兩塊MODEL 3底板……相信來價都唔會平，咁相對嚟講香港咪會比較少地方有得玩？而且分分鐘仲會要成8～10個大洋一局？至於哩隻《VIRTUA FIGHTER 3tb》，小弟敢講句哩隻GAME係SEGA喺會場展出嘅咁多遊戲中比較令人失望嘅一隻。香港都會返貨嘅，但相信大家都唔會咁熱衷去玩㗎嘞。而CAPCOM嗰方面，《STREET FIGHTER III 2nd IMPACT～GIANT ATTACK～》（個名都好鬼長呀……）都出得唔錯，至少小弟覺得好玩過上一集；另外隻《私立JUSTIST學園LEGION OF HEROES》可以講係一隻黑馬，如果返咗貨嘅話大家不妨玩吓呀，不過可惜嘅就係隻《VAMPIRE SAVIOR II》同《VAMPIRE HUNTER II》冇新料公開；SNK嘅《侍魂》唔使多講，相信大家就算貪過癮都會玩吓嘅，《侍魂》嘅FAN屎就更加唔在講啦！不過TAITO隻《G DARIUS VER.2》話就話較難咗，但係因為日本啲GAME一向個難度都唔會好似香港SET到咁高，所以難咗幾多就真係唔係咁敢肯定嘞；不過隻《PSYCHIC FORCE 2010》就出得唔錯（可惜只係睇片，冇得玩），應該會幾好玩嘅；NAMCO隻《RAPID RIVER》真係幾過癮，小弟同天草都玩得好開心，但係條河太短，玩到我哋唔夠喉；至於KONAMI隻《FIGHTING武術》就出得比相像中好，返香港嘅會好大，大家唔使擔心玩唔到㗎。至於講到啲「被遺忘嘅事件」，大家就不妨睇吓以下嘅圖片……



■你哋見到嘛？呀隆竟然要排隊打機呀！


■哩兩個背影就係將小弟最後一張菲林殺死嘅兇手……


■有《X FILE》嘅波子機，唔知玩玩吓粒波子會唔會自焚或者神秘失踪呢？


■MODEL 3所開發嘅VIRTUAL金魚缸。用隻手指篤吓佢，啲魚會閃開㗎……

小弟就喺哩堆人群之中，睇吓你又搵唔搵得到？



拳王九十七（PART VI）

今次小弟又講哩隻GAME。哩隻GAME真係好多嘢講嘅。首先就要同大家講聲，如果大家同人對戰時對手係用矢吹真吾而佢又出MAX鳳鱗嘅話，大家就一定要用前緊急迴避（ADVANCED MODE）或者閃避（EXTRA MODE）避開佢呀。因為如果對手擋咗MAX嘅鳳鱗嘅時候，真吾係可以立即出任何必殺技或者超必殺技而對手係擋唔到嘅。小弟都試過喺日本嗰邊「陰」死咗唔少「㗎仔」㗎。所以大家下次見到對手用真吾嘅MAX鳳鱗撞過嚟嘅時候，就一定要避咗佢呀～～除此之外，小弟今期仲會登埋個「真・NEW FACE」嘅招表，希望大家有用啦。

枯乾大地之七枷社

縛	近敵時←或→+C
冪	近敵時←或→+D
武	→+B
咽大地	近敵時→↘↓↙←→+A／C
睨大地	近敵時←↙↓↘→+A／C
踊大地	←↙↓↘→+B／D
挫大地	↓↙←+A／C
★荒大地	近敵時←↙↓↘→←↙↓↘→+A／C
★吼大地	↓↘→↓↘→+A／C
★暗黑地獄極樂投	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+A／C

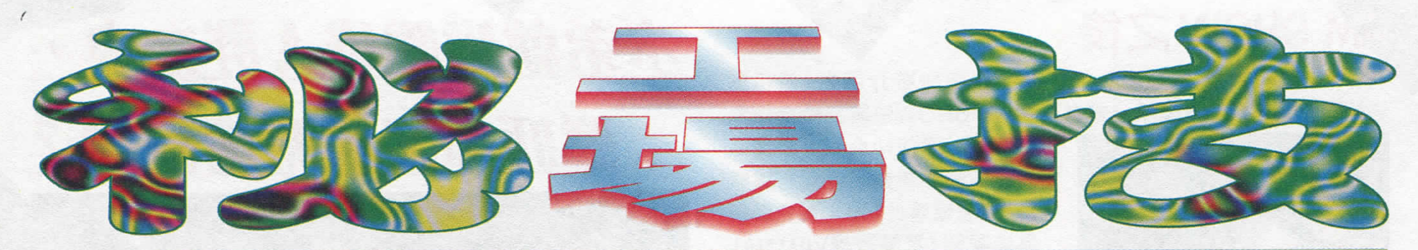
控火之CHRIS

血之罰	近敵時←或→+C
天之罪	近敵時←或→+D
無用之斧	→+A
屠鏡之炎	↓↙←+A／C
摘月之炎	→↓↘+A／C
齒四肢之炎	近敵時←↙↓↘→+A／C
射日之炎	↓↘→+A／C
★掃大地之業果	↓↘→↓↘→+A／C
★暗黑大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+A／C

荒狂電光之SHERMIE

爆雷	近敵時←或→+C
影雷	近敵時←或→+D
光雷	→+B
YATANAGI之鞭	↓↙←+A／C
社日之踊	↓↙←+B／D
無月之雷雲	←↙↓↘→+A／B／C／D
雷神之杖	空中↓↘→+B／D
★宿命幻影振子	↓↙←↙↓↘→+B／D
★暗黑雷光拳	↓↘→↓↘→+A／C





秘技登場



1級猛料 隱藏人物大公開

遊戲：Street Fighter Collection
機種：Sega Saturn

< Street Fighter Zero 2' >

對戰使用 CAMMY

首先在單打模式使用司令，在任何難度及時間之下，以最高分數爆機，然後打名打「CAM」，便能在對戰模式使用 CAMMY。



◆ 用司令打爆機。



◆ 鍵入「CAM」。



◆ 可看到多了 CAMMY 名字。


◆ 超必殺技……！

所有特別人物使用法

雖然真豪鬼、殺意隆和舊版人物的使用方法，在說明書裡經已清楚說明，但亦有不少讀者詢問，所以再刊登出來。

殺意隆	按 START 掣 2 次
舊版春麗	按 START 掣 2 次
真豪鬼	按 START 掣 5 次
特別色 SAKURA	按 START 掣 5 次
其他特別人物	按 START 掣 1 次



< Super Street Fighter II X >

豪鬼之挑戰

方法最簡單，總之要快，由開始至打敗 SAGAT 的總時間不超過 1500，豪鬼便會以瞬獄殺打倒司令，出來挑戰你。

控制豪鬼方法

SS 版當然可以使用無敵之豪鬼，方法有二：第一個是當年街機之法，在選人畫面，把選框順序由 RYU 移到 T. HAWK、GUILE、CAMMY 以及 RYU（或 KEN），每人都停留約 1 秒，然後緊按 START，再同時按三個拳。

第二個方法最為方便，選人畫面時選 RYU，然後緊按 L 掣，再按 R 掣。





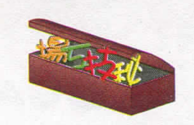
不用超必殺技迎戰

所有角色都可以刪除超必殺技來使用，方法是選定角色後，推桿四次＋輕拳（原色）或重拳（改色）。推桿次序如下：——





RYU	→ → → ←	T. HAWK	→ → ← ←
CHUN-LI	↓ ↓ ↓ ↑	CAMMY	↑ ↑ ↓ ↓
KEN	← ← ← →	FEI-LONG	← ← → →
GUILE	↑ ↓ ↓ ↓	DEE JAY	↓ ↓ ↑ ↑
BLANKA	→ ← ← ←	M. BISON	→ ← ← →
DHALSIM	↓ ↑ ↑ ↑	SAGAT	↑ ↓ ↓ ↑
ZANGIFF	← → → →	BARLOG	← → → ←
HONDA	↑ ↑ ↑ ↓	VEGA	↓ ↑ ↑ ↓



1級猛料 強力裝備、無限武器、無敵指令

遊戲：Twisted Metal EX
機種：Playstation

如果你覺得很難打敗所有對手的話，這些指令必定適合你口味。首先，你必須取得兩個火炎砲，然後輸入「↑、↓、↓、←、←、←、→、→、→」，成功的話，會聽到一下效果聲音，這時候再輸入其他指令，便能夠換取體力、取得強力機鎗、無限武器以及無敵之身，那麼希望得勝的你絕對可以達到。



◆ 取得2個火炎砲時，輸入指令。

效果	指令
以武器數量換取體力	↑、↓、←、→、↑、↑、↓、↓
超強力機鎗	按着R2，↑、↓、←、→、→、←、↓、↓
無限武器	按着L2及R2，↑、↓、←、→、→、←、↓、↓
無敵	按着L1，L2，R1及R2，↑、↓、←、→、→、←、↓、↓



◆ TURBO數目有99。

2級勁料 新衫與音樂測試

遊戲：Fighting Illusion~K-1 Revenge
機種：Playstation

另一番衣着



一個換衫的秘技，在「1 PLAYER」、「VERSUS」或「TRAINING」的選人畫面裏，按START掣來決定人選，便會看到選手穿着其他服式出場，計有空手道袍，普通衣着等等。

綠色花紋戰士



同樣，在「1 PLAYER」、「VERSUS」或「TRAINING」的選人畫面裏，按L1＋○掣來決定人選，那麼選手褲的字樣及部分花紋會轉變為綠色。

開啟音樂測試模式



要開啟這遊戲的音樂測試模式，是在標題畫面中，同時按L1、R2、↓及SELECT掣，就會自動切換成模式畫面。

2級勁料 複製武器

遊戲：Final Fantasy Tactics
機種：Playstation

這方法使你輕鬆地得到強力武器，條件是要有懂得二刀流（雙手同時握劍）技術的角色。首先要他左手握着你想複製的強力武器，然後進入試身室，選擇「最強裝備」，跟着選擇「試着解除」，回復最初的裝備狀態，再選擇「試着終了」，這便會見到那角色雙手握着相同的強力武器。



◆ 角色必須懂得二刀流。



◆ 試着時，選擇「最強裝備」。



◆ 噢！終於複製了！

1級猛料 超強勁密碼

遊戲：Doom 64
機種：N64

這密碼是怎樣強勁？大家首先在密碼輸入畫面，打入「?TJL BDFW BFGV JVVB」，於是便會增加了一個「FEATURES」項目，內裏有五項選擇項目：「Warp To Level」是關數選擇，「Invulnerable」是無敵，「Health Boost」是體力回復，「Weapon」是武器設定，而「Map Everything」則是地圖連敵人也都顯示出來。



電視遊戲信箱

黑手有話說：
最近愈來愈有安全感，因信件已堆得高高的(有靠山……)，不過不用擔心，你們的來信黑手絕不會輕言投籃，務必細心過目，陸續登出；但在歡迎繼續來信之餘僅希望各位：一,請勿以螢光、銀色或金色筆書寫；二,避免使用深色或複雜圖案之信紙；三,請勿投寄多封內容相同的信件(最高記錄是八封……)多謝合作！

徐若瑄的忠心FANS?!

致WATER DRAGON：
1.在53期中為什麼會有那麼多個地址，究竟那個是對的呢？(需不需要加上「福利商業中心」的呢？)
2.在53期中幕後黑手說PlayStation沒有中文版GAME，應有隻叫《三國志IV》的中英文版GAME，不是嗎？
3.《NEED FOR SPEED II》是不是《OVER DRIVIN II》的美版？
4.《SHOOT OUT'97》是不是《TOTAL NBA '97》的美版？
5. PlayStation的ANALOG手掣是不是就是模擬手掣？現在ANALOG手掣對應多少隻GAME呢？(請一一列出)
6. PlayStation既然沒有18禁的GAME，那麼《同級生2》是怎樣玩的，怎樣才算爆機，是不是連少少性感的場面也沒有？你們會否作長盡攻略呢？(PlayStation版)
7. PlayStation會否出《X-MEN VS STREET FIGHTER》呢，如果不會實在太可惜了。
8.《TOMB RAIDER 2》是不是只在PlayStation上推出？
9.在《GOAL STORM '97》中怎樣才可在射角球時「落西」入網呢？(按什麼制？)請為我解答以上問題，另祝GAME PLAYERS NO.1 FOREVER

超級強強強者，徐若瑄的忠心FANS BanDr
PS：BanDr是一個名，不要誤會為二個人。

徐若瑄的忠心FANS BanDr：
1.吓！？唔係眼花呀嘛？都係一個地址(出版嗰個)啫？去邊處搵到咁多個呀？
2.唔，應該是沒有的。第一隻中文版遊戲將在一月左右才出現，詳情留意遊戲誌的報導啦！
3.4.是的。
5.由於它可兼容數碼形式，所以是可對應所有PlayStation遊戲的(但這時當然不會有ANALOG效果啦！)
6.那是刪除了「露點」畫面和部份露骨劇情和對白後的「有刪剪版本」。攻略嘛……
7.……
8.也不是，還有電腦版。
9.《GOAL STORM '97》？那是甚麼機種的遊戲？這次真的對不起了……

幕後黑手代答

GPM正式响大陸推出?!

WATER DRAGON先生：
你好！小弟身在廣州，但就係貴刊嘅忠實讀者，願能高抬貴手，解小弟幾個不解之謎，THANK YOU！
1.如果我響香港買咗一部PlayStation，帶返大陸是否要交關稅？約幾多？
2.寫此信時時間係1997年6月30號，請問7月1號後GPM會否正式向大陸推出？(廣州一本新出嘅GPM要50蚊，高出35蚊港紙唔少啊！)
3.《GAME PLUS》出咗之後，貴刊會否將部分大作攻略只在《GAME PLUS》上刊登？
4.聽聞《FF IX》會用PlayStation嘅2代機一齊出，有冇此事？(唔好激動，聽聞而已。)
5.《超級機械人大戰F》嘅攻略會否以別冊形式推出？
6.《羅德島戰記》有冇出過PlayStation或SEGA SATURN嘅GAME？
7.點解貴刊唔辦一個日文教室？
8.《LANGRISER IV》嘅特別裝有乜送？
問住8條先啦，？？？？(嘻嘻……)
祝：GAME PLAYERS越賣越好賣！
WATER DRANON越大越靚仔(靚女？)！

BY：SINGEE

SINGEE：
1.一部兩部自用應該是不用的，但大量的話便不行了！
2.時至今日相信都不用多講啦！不過閣下可選擇我們的訂閱服務的。
3.我們可是兩本獨立雜誌來的呢。
4.嘩！你在那兒聽到這個消息的？(現時)當然沒有這回事啦！第日有冇就難講。
5.你猜對了！是會的。
6.暫時未有。
7.因為學日文最好報讀正式日文學校，單靠雜誌中的專欄是不可能學好的。既然這樣，我們又何必開一個沒有存在價值的專欄呢？
8.有精美的CD SIZE插畫集和扣章。

幕後黑手代答

出本H-GAME書?!

幕後黑手：
你好，我有幾個請求，就係……
1.可否刊登出《惡魔城X～月下之夜想曲》的ENDING THEME《DO I AM THE WIND》的歌詞呢？
2.可否繼續《鬼畜王RANCE》的攻略呢？無圖片都好丫……(我仲差廿幾幅CG未開呀！！)
3.可否刊登《FINAL FANTASY TATICS》嘅故事呢？(中文版喎)好似以前刊登嘅遊戲小說咁(故事好正，但係好深……你分一百期刊登我都會追喫！)
另外，我有嘢想問……
4.尊賣店有否郵寄報務？有嘅話點攞貨點俾錢點聯絡？
5.響香港邊度有SEGA SATURN《超真實麻雀》系列賣？
6.「SEGA會出64BIT機《BLACK BELT》」是否屬實？我看過《電擊PlayStation》說是誤報，幾個星期後看到某中文週刊沒有「傳聞」之類的字眼就將此事報道..
7.究竟藤崎詩織和伊達杏子哪個先成為VIRTUAL IDOL？據你們第36期的EX所說是伊達杏子先，但我在某中文週刊看到"繼陳皮思憶後有伊達杏子"這句話(如牽涉版權問題請代為修改這句話)。
祝出多本剩講H-GAME的書(我想㗎)
PlayStation我睇到52期都無人指名話要問筆手唔知我會唔會係第一個呢？

黃某人上

黃某人：
1.唔，我都想，不過……唉，算啦！
2.這個嘛……即管同你反映一下啦！
3.版位不夠啊！所以對不起了！
4.抱歉是沒有的。
5.唔，時至今日只能說句「隨緣啦！」
6.哈哈！你自己都說了是誤報啦！而且時至今日大家都知道SEGA既不承認也不否認在開發128BIT機的事……
7.絕對是伊達杏子，因她是真正以IDOL為目的而創造出來的，藤崎絲織原是遊戲人物，只是「半途出家」而已，出道不及伊達杏子早，但論知名度和受歡迎度則……
哈哈，唔好意思，你已經唔係第一個嘞！H-GAME的書？你「夠秤」未呀？(說笑！)

幕後黑手

FF VII症候群

幕後黑手：
本人首次來信，希能解答本

人之難題：
1.在《FF VI攻略全書》中，本人發現在書中有《魔法屏障》，《反射》，《反擋》的MATERIA但我在攻略書反遊棄中從不發現使待我已完成MASTER的20種魔法球及時間白廢(60多小時，書中雖提及有一夥《防護罩》的MATERIA，但入了太空洞之後，使無法出來，這不會是21種魔法MATERIA 之一吧？所以我想幕後黑手先生能把上文提出的MATERIA的取得方法，在那裡取得？
2.可否把取得《MATERIA魔法》的21種必要MATERIA完全列出？
多謝幕後黑手解答本人的問題。

RAYMOND上

RAYMOND：
1.哼哼，你是否沒有養陸行鳥呢？如果有的話應該可以找到的啊！
2.先更正一點，那是「MASTER魔法」，必要條件是收集除此之外的所有(二十四種)魔法MATERIA，然後……(詳情請看回《FF VI攻略全書》)

幕後黑手

邊隻N64 GAME值得推廣?

幕後黑手先生：
在下有幾條問題想問問你勞煩你了：
1.「N64」的「孖寶賽車」有沒有隱藏賽道玩，條件如何？
2.我買「孖寶賽車」只付五百一十元，是否超值？
3.「N64」的「STAR FOX 64」好不好玩，這隻是否一隻射擊遊戲？
4.「超級機械人大戰F」於你們的專賣店賣幾多錢？
5.有沒有好玩的的「N64」GAMES是你值得推廣？
6.「PlayStation」的四打分插買幾多錢(行貨)？我有一次於一間店鋪看見它買三百四十元，真是貴。
7.「PlayStation」的震動手掣買幾多錢？(行貨)
8.我覺得第五十二期的「GAME PLAYERS」封面不太吸引，白色底色，只是三條友企，欠缺新意，希望能改。
祝升官發財

長期讀者 SHING YO強上

長期讀者SHING YO強：
1.抱歉，印象中是沒有的。
2.這個……
3.這是一隻相當好玩的射擊遊戲來的。
4.對不起，專賣店的定價與本刊是無關的。
5.由於N64的GAME實在太少，黑手覺得全都不錯！猶其是最近的《007金眼睛》。
6.應該是$258。
7.大約三百元左右。
8.謝謝你的意見，已向有關方面反映。

幕後黑手

夢幻模擬迷

編輯先生：
你好！我是一個打機新仔，最近一個月才買SATURN，有一些問題想請教你，希望你盡量回答我的問題！
1.哪裡有《夢幻模擬戰 III》初回限定版或標準版賣。在X 廣場內多處地方已經找過(包括遊戲誌專賣店)，但仍找不到，希望你能指點迷津。因為我是一個超級《夢幻》迷？
2.SEGA SATURN近期有哪些RPG或SLG GAMES是好玩的。
3.SQUARE會不會加入「SEGA SATURN」。
4.拳皇97何時才會在SATURN上出現。
5.遊戲誌尊賣店會否開分店？
6.《夢幻模擬戰IV》何時推出？售價多少？
我希望你能解答我的問題。
祝：GAME PLAYERS銷量狂增，業務蒸蒸日上。

迪哈魯特上

迪哈魯特：
1.吓？現在才找是否太遲了呢？黑手相熟店舖都沒有存貨，所以抱歉了，又是那句「隨緣啦！」
2《仙窟活龍大戰》或是等遲些的《GRANDIA》吧！SLG可試試《銀英傳PLUS》。
3.暫時沒有類似消息。
4.同上
5.同上
6.已出！

幕後黑手代答

可否介紹多些SEGASATURN遊戲?

編輯先生：
我是第一次來信的，希望你能解答我以下的問題。
1.在46期刊出的《大地幻想物語》攻略，明明寫著「下期繼續」的字樣，為甚麼到現在還未刊出呢？我在要找尋聖龍(保護)的地方裡，找盡了所有山洞也找不到牠(在看完書之後)，究竟牠在那裡呢？
2.《超級機械人大戰F》一直延遲，究竟它會否推出呢？
3.貴刊在46期的《便利店時代》的店舖安置的方法，我試了很多次也賺不到錢，最多也只是3、4萬日圓，究竟怎樣才可改善呢？
4.我也買了貴廠的GAME PLUS，但看了52期後發覺，原來兩本的《FFT》的攻略也差不多，究竟可否兩本刊出不同的攻略？不然我買了GAME PLUS也像沒買似的。
5.SEGASATURN遊戲可否介紹多些遊戲的攻略呢？因為我常常見到的大都是PlayStation的遊戲。
多謝回答我的問題，希望你們快些升職加薪吧！(不是升職加辛呀！)

PAUL

PAUL：
1.由於種種原因，這隻遊戲攻略已「腰斬」，所以……
2.現已分為二篇推出。
3.還請你詳細看一次該期的有關介紹吧！已經詳列了要點呢！
4.本刊會較着重資料性和較詳盡，而PLUS則會傾向快而簡潔，且着重遊戲以外的資訊，是一本多元化娛樂雜誌。
5.唉！其實並不是我們偏心，只是兩者出GAME數量差距之大使然……

幕後黑手代答

叮~噹~!

編輯先生：
你好！我是GAME PLAYERS的讀者，希望你能解決我所有問題。
1.《金字塔冒險》在主角選擇畫面裡有四個問號，怎樣才能使用這問號呢？
2.《最強馬傳說2》PlayStation版，怎樣才可進入配種馬的密碼輸入畫面呢？因為有了密碼而找不到密碼畫面。
3.《WINNING ELEVEN 97》從朋友口中得知可射出弧形的球，是否真的？如果是真，那又如何使用？L2鍵有何用？
4.《足球小將J》怎樣龍門才可接到對手射出的必殺球呢？本來我想補購的，但打電話問，職員對我說23，24期已經售罄，所以希望你能解答，或說出在那裡可找到攻略。
5.《BOUNTYS SOUND FIRST》在51期的GAME PLAYERS當中的秘技工場曾刊登一段有關的秘技，是使人物能力增值的，為何使用後進入了遊戲畫面，人物的圖像模糊不清或還明，還FOAL機，這GAME是翻版的有沒有影響呢？
6.有個奇怪的問題，我有一隻翻版的動作GAME，每當SAVE了後，不久便會自動消失於SAVE卡內，已經3次了，但其他的GAME 就完全沒有問題，唯獨這一隻翻版的《惡魔城X－月下之夜想曲》有問題，為何呢？
7.《龍珠Z偉大的龍珠傳說》有沒有秘技，如果有請簡述。
我是第一次寫信給貴刊，希望能刊登，多謝！
祝GAME PLAYERS銷量永遠NO. 1，工作順作！

大雄上
7－7－1997

大雄(！)：
1.唔，你「爆」了機沒有？(記得SAVE)
2.……待查。
3.按實L2加方向鍵便可控制及使出弧形球。
4.在守門員接觸必殺球的一剎那，守門員的身體是會發出光芒的，而在此時輸入「L1＋R1」便可，但視守門員的等級而有一定確率會失敗。
5.有可能，因我們試時是沒有問題的。
6.所以請支持原裝……
7.請看回秘技工場。

幕後黑手代答

無責任讀者擂台

理想中的足球遊戲

我是一個愛足球又愛打機的人，所以很熱衷於找「好玩」的足球GAME來玩個痛快。無論是何種機也會試試，「好玩」的便會多玩，以製造美妙的入球為最終目的。怎樣才算「好玩」呢？我的要求很高，條件如下。（分基本條件和其他條件，但二者皆是重要的）

A.基本條件：

1.操作——若能做出越多細緻的動作當然越好，就算練耐少少都無緊要。以我所見，K廠在這方面下了最多功夫，實況系列在超任中已有很好的表現，球員可以立定挑球、後腳挑波、假動作和倒掛等；到N64時更加發揚光大連波和傳空位都識。至於足球小將J（PS）中，用入指令的方式出必殺技，始終怪怪地，但畫面都算華麗。另外在接應傳球方面，很多GAME（甚至VIRTRAL SINKER 2）的球員都有控唔實個波的情況，有人會媽聲四起，但我認為這是摸擬真實足球比賽的一部份，唯有練多D即時傳球囉。

2.摸式——例牌菜是不可缺少的，但若果能加入一個Replay Mode就會好理想（好似Virtual On（SS）咁）可以錄低D美妙入球。

3.戰略——以前玩SOC時唔多注意戰略，但現在就不同；玩實況系的就一定在賽前小心設定，尤其在玩實況之時，因與朋友比賽時可以唔俾佢知我用乜戰略。我十分欣賞人釘人戰略設定，玩者要考慮到釘邊個和派邊個去釘人，十足做教練。

4.陣式——現今球壇在陣式上有很大的突破，國家隊也不一定只採用舊有的陣式，高Q大腳的英格蘭在最近的四角賽中也用過6個中場（好似係打3－6－1），想爭奪中場控球權，最近出的Formation Soccer（PS）就任你調校，打9－0－1都得。

5.球隊——J-League唔係唔好，但始終最愛用國家隊（中國和巴西我至愛）。今年年頭出的街機VS Net Soccer可以用到香港隊，打贏名地強隊都幾過癮。

6.球員——這其實是很重要的，FIFA系的真實資料非常喜歡，若果連改名都無就會大減投入度，阿甲定阿乙入波都無所謂。不過好難完美，V Goal世界版（SS）雖可改名，但球員膚色、髮型等不能改。所以我個朗拿度係有頭髮嘅，好彩重有個用左Q的里安納度。至於實況系的兩個特式：個別球員位置及能力值調校，是有好有壞；前者使玩者有做教練之感但作用不大，後者供玩者設定至最似真實球員的長短處，不過會唔會有人自欺人呢？

B.其他條件：

1.畫面——可分為球員及背景，球員現時當然以Virtual Stirker 2最靚但動作不多，PS與SS的多邊型球員也不受落，個人覺得K廠出品比較好。至於背景一定係SS的V Goal世界版贏晒，三個靚球場任你選擇，夜戰有射燈，人人有四個影，水戰個波落地後會咿快咿慢，龍門重好易會甩手，入波後個網的拉動是會因應射球的力度和方向的。雖然有D足球Game可以選草地圖案，風速等，但只覺多此一舉。

2.視點——縱橫遠近的視點是必備的，而在Replay中又能用得到（最好可以轉），不用太花巧。

3.投入度——我要有球迷在唱歌，叫喊，做人浪等。我要能隨心所欲的控制自已那方的十一個隊員，例如可侵犯對方守門員，用龍門去帶波攻門、射罰球、甚至12碼添（好似滋拉華特咁）。我要個球證都響個場度走來走去，唔好似V Goal咁要食黃／紅牌先見人，個人十分欣賞「實況2」的秘技小狗球證同旁證。我要有多D不同的興祝入球方法，現有的都幾好，唔知有無拉雲那里式用衫「笠」頭吧？我要有開場CG，靚CG當然吸引其中尤以V Goal最成功但我們始終未能拿CG來玩。我要有實況最好係英語，比較易明。順景及逆景應有不同，會無咁快厭。我要有創意，最近新出的Game World Evolution Soccer（SS）是有嶄新的設計，當被罰牌時是可向球證抗議的，重有「勁丙」（打球證？）和「小丙」（XYZ#？？）兩種任君選擇後果自負。現有的Game似乎太千篇一律，不妨試一試在半場及完場後重播入球片段（←如電視般？）。

最後想講SS的球會創造也是另一種足球遊戲，十分之期待第二集的來臨，要買正版啊！

長期讀者HUGO AU

我心目中的足球遊戲是這樣的，首先，要配備SS的《職業創造球會》的元素，自己「購買」球員訓練球員，詢問球員的「需要」等等。至於招攬外援方面，希望真的有國際一級球星招攬，例如：舒米高、傑斯、麥馬拿文、甚至朗拿度......等等。

其次，最好可以親自控制球隊比賽，這是SS《職業創造球會》中欠缺的。因為親自控制球隊比賽的話，就可以知道每位球員的長處，比賽後再詢問球員的「需要」，就可以更深入了解球員的狀態，從而作出適當的訓練。

其實，在「超任年代」曾出現一隻既有訓練，又有親自控制球比賽的足球遊戲，這就是「無記」在暑期中播過的《足球風雲》（12M），此遊戲相信曾經擁有超任的朋友也知道。説起《足球風雲》，我就想在《職業創造球會》中製造一個久保嘉晴、仲俊彥、？澤直茂等人來玩玩。

斯羅、亞瑪達

本人想將這題目範圍縮窄在家用遊戲內，因可以有較多發展餘地。以下是各建議：

1）首先，這遊戲內的球員必需是用真實姓名，這才夠親切感。

2）球員本身加入了類似RPG或SLG的元素，球員的能力各有不同，無論年齡、速度、氣力、身高、控球技術、射門能力、出腳快慢、防守力、頭鎚、狀態、球隊士氣，甚至心理因素皆有一個CHART可以一目了然，這令玩者更了解整場比賽，不似一般的足球遊戲齋打。

3）有不同的模式，如有英國聯賽、意大利聯賽、法國聯賽、西班牙聯賽、日本聯賽、和香港聯賽等；除此之外，還有各項盃賽，如英國足總盃、歐洲冠軍球會盃等重要錦標。

4）當然有世界盃模式，但這模式不是普通足球遊戲的世界盃模式，而是根據世界盃的真實歷史，有相同的球員，相同的分組賽名單，相同的16強至決賽名單。玩者可從世界盃分組賽開始玩，也可從最後16強玩，當然可從決賽玩。若果是和歷屆世界盃的狀況的歷史（試想如果用86年的巴西隊來法國；或用90年的喀麥隆同英國再打一場……真是想落都過癮！

5）比賽時進行的速度可以調校，好像格鬥遊戲的Turbo或Normal。（免得有些足球遊戲，在自己禁區只用3秒就可到對手龍門口！）

6）每隊的特色必須呈現，例如巴西隊腳法幼細、烏拉圭特別茅波、德國隊謀定後動、喀麥隆的貪勝不知輸。

7）球賽之比賽情況盡量真實，有觀眾歡呼聲、噓聲、人浪、拉爛對方球員件衫、球證執法不公、球員打架、還有不同球員入球後的趣怪動作（米拿的扭屁股、艾斯派拿的空翻、拉雲拿利的蒙頭、尼日利亞隊的狗仔舞等）。

8）最要緊是有球員的死球指數，亦可讓高指數的球員射死球（一般足球遊戲的死球極難射入）。

9）必要有播片功能，例如選玩世界盃模式82年巴西對意大利，可看當時這場比賽的精華片段。

10）遊戲可兼容震動手掣，被對方球員撞跌後會有震動。

11）最後的提議，亦是本人最喜歡的提議：比賽時有兩種「鏡頭」可供選擇。第一種是客觀鏡頭。即現在一般足球遊戲或者在電視睇波的鏡頭。第二種是主觀鏡頭，類以玩《DOOM》一樣，像玩者可在球場上真實比賽一般：自己可盤球上前；可望左望右；也可回給自己守門員等，總之一句，好像自己落場打一樣。

以上是本人的小小建議，但恐怕三年內都不太可能有這遊戲出現，除非是10隻8隻碟，或者讀碟時間往往超過1分鐘！

PAT怪上

教主話：點解你地有人提出足球遊戲上不要再有「必中死位」！！點解你地有人提出係開賽前可選擇個別球員食違禁藥，加強體力，賽後由電腦隨機抽選球員驗小便，不幸驗出的話遊戲機馬上自爆！！點解！！點解本教主明明食咗禁藥先入去機舖玩Virtur Striker 2，但都係輸俾部機！！點解………！！



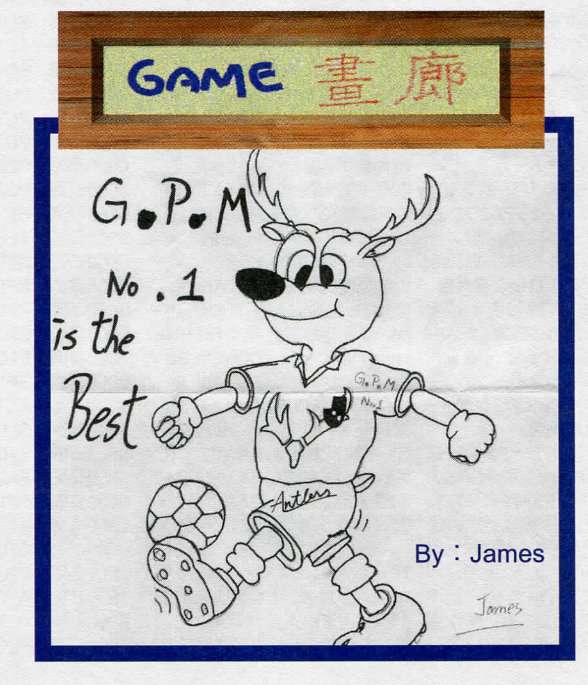
教主又話：BANPRESTO必食之作「超級機械人大戰F」已經推出！街頭巷尾Game舖都玩到興高彩烈，歌舞昇平！咁你都玩咗一排啦！有乜感覺呢！好過以前，定差過呢？寫信來發表下意見啦！！

Vol：60 超級機械人大戰 F 的玩後感

文章截稿時間：10月7日

畫稿截稿時間：10月11日

GAME 畫廊



By：James

新GAME時間表



PlayStation

9月發售遊戲

下旬	くるみミラクル	久留美奇蹟	BANPRESTO	5800日圓	SLG
9月	ウィズ	WHIZZ	B FACTORY	5800日圓	ACT
	メシャーリーグ ベースボール トリフルプレイ 98	MEASURE LEAGUE BASEBALL TRIBLE PLAY 98	EA VICTOR	5800日圓	SPT
	マーヴル・スーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROES	CAPCOM	5800日圓	FIG
	フリートーク・スタジオ~マリの気ままなおしゃべり~	FREETALK STUDIO	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC

10月發售遊戲

2日	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	VOICE FANTASIA~失去了的聲音力量~	ASK講談社	6800日圓	AVG
	ファイナルドゥーム	FINAL DOOM	SOFTBANK	5800日圓	STG
	ウィニングポスト 2 ファイナル' 97	WINNING POST 2	光榮	6800日圓	SLG
	大航海時代外伝	大航海時代外傳	光榮	6800日圓	SLG
	ファイナルファンタシーVII インターナショナル	FINAL FANTASY VII INTERNATIONAL	SQUARE	6800日圓	RPG
	ラクナキュール	LAGNACURE	SCE	5800日圓	RPG
	サイキックフォース パスル大戦	PSYCHIC FORCE PUZZLE大戰	TAITO	5800日圓	PUZ
	パチスロ完· 攻略~クランキープロ~	老虎機完全攻略~CRANKY PRO~	日本SYSCOM	5200日圓	ETC
9日	スペクトラルフォース	SPECTRAL FORCE	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	スペクトラルフォース 限定ボックス	SPECTRAL FORCE 限定BOX	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	I' MAX将棋 II	I'MAX將棋 II	I'MAX	6800日圓	TAB
	パワーステークス Grade 1	POWER STALKS GRADE 1	AQUES	4800日圓	SPT
	情熱熱血アスリーツ~泣き虫コーチの日記	情熱 熱血田徑~喊飽教練的日記	ASMIK	5800日圓	SLG
	黒の剣	黑之劍	CITY BROS	5800日圓	RPG
	FORMULA 1' 97	FORMULA 1'97	SCE	5800日圓	RAC
	Cu-On-Pa	Cu-On-Pa	T&E SOFT	4800日圓	ACT
	ムーンライトシンドローム	月光症候群	HUMAN	價格未定	AVG
16日	Wizard's Harmony 2	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	5500日圓	SLG
	MOON	MOON	ASCII	5800日圓	RPG
	イバラード	依巴拉度	SYSTEM SAKOMU	5800日圓	AVG
	競馬最勝の法則' 97 Vol. II~TO HIT~	競馬最勝之則'97 Vol.II	SHANGLY LA	5700日圓	SPT
	アインハンダー	EINHANDER	SQUARE	5800日圓	STG
	卒業VACATION	卒業VACATION	毎日COMMUNICATION	5800日圓	SLG
23日	プロジェクト·ガイアレイ	佳亞雷計劃	翔泳社	5800日圓	ACT
	Adidas Power Soccer International' 97	Adidas Power Soccer International'97	SCE	5800日圓	SOC
	どきどきシャッターチャンス☆~恋のパズルを組み立てて~	心跳SHUTTER CHANCE	日本一SOFTWARE	5800日圓	PUZ
	ボールブレイザー	BALL BLAZER	BPS	4800日圓	PUZ
	スターイープ	STAR SWEEP	AXELA	5800日圓	PUZ
	パワードール2	特勤機甲隊2	ASCII	6800日圓	SLG
	マジカルドロップIII~よくばり特大号~	MAGICAL DROPS III~欲望特別號~	DATA EAST	5800日圓	PUZ
	ナムコ ミュジアムアンコール	NAMCO博物館ENCORE	NAMCO	5800日圓	ETC
	こみゅにてぃぽむ	COMMUNITY POMME	FILL IN CAFE	5800日圓	SLG
上旬	プロレス戦国伝 HYPER TAG MATCH (仮称)	職業摔角戰國傳 HYPER TAG MATCH (暫名)	KSS	5800日圓	SPT
	聖刻1092操兵伝	聖刻1092 操兵傳	YUTAKA	5800日圓	RPG
	聖刻1092操兵伝 限定版 (仮面付き)	聖刻1093 操兵傳 限定版(付送面具)	YUTAKA	9800日圓	RPG
下旬	Parlor! Por2 パチンコ実機シミュレーションゲーム	Parlor!Pro2彈珠機實機模擬遊戲	日本TELENET	5200日圓	ETC
	i miss you.	i miss you.	COMPILE	1980日圓	ETC
10月	バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	ファンタステック·フォー	FANTASTIC FOUR	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	大運動会	大運動會	INCREAMENT P	5800日圓	SLG
	USネイビーファイターズ	U.S. NAVY FIGHTERS	EA VICTOR	5800日圓	STG
	オーバードライビン スカイライン メモリアル	OVER DRIVING SKYLINE MEMORIAL	EA VICTOR	5800日圓	RAC
	ストリートファイターコレクション	街頭霸王COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	FIG
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	デッドリースカイ	DEADLY SKY	COCONUTS JAPAN	6800日圓	STG
	トリパズ△	TRIPAZ△	SANTOS	4800日圓	ETC
	ラストレポート	THE LAST REPORT	SHOUEI SYSTEM	5800日圓	AVG
	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語	裝甲騎兵外傳 藍騎士物語	TAKARA	5800日圓	ACT
	BATTLE FORMATION	BATTLE FORMATION	BANPRESTO	5800日圓	SLG

11月發售遊戲

6日	トラ!トラ!トラ!	虎!虎!虎!	NEXUS INTERACT	6800日圓	SLG
	アイルトン·セナ カートデュエル 2	冼拿小型賽車 2	GAPS	5800日圓	RAC
	バーガーバーガー	漢堡包時代	GAPS	5800日圓	SLG
	[10101] "WILL" The Starship	"[10101]""WILL""The Starship"	SUNTECH JAPAN	5800日圓	ACT
	ブラッディロア	BLOODY ROAR	HUDSON	5800日圓	FIG
	ツタンカーメンの謎~アンク~	傳説幪面人之謎	REI	6800日圓	AVG
	パスルボブル3DX	PUZZLE BUBBLE 3DX	TAITO	4800日圓	PUZ
13日	アザーライフ アザードリームス	OTHER LIVE AZURE DREAM	KONAMI	5800日圓	ETC
	子育てクイズ マイエンジェル	教子小測驗 MY ANGEL	NAMCO	5800日圓	ETC
20日	コナミアンティークス~MSXコレクションズ vol. 1 (仮称)	KONAMI經典~MSX COLLECTION vol.1~(暫名)	KONAMI	4800日圓	ETC
	リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	LETHAL ENFORCERS精裝版	KONAMI	5800日圓	STG
	まじかるで~と ドキドキ告白大作戦	魔法約會 心跳告白大作戰	TAITO	5800日圓	不詳
	MAD PANIC COASTER	MAD PANIC COASTER	博報堂	4800日圓	ETC
	ザ マスターズファイター	THE MASTERS FIGHTER	CINEMA SUPPLY	5800日圓	FIG
	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴー!! WGPハイパーヒート	四驅兄弟WGP HYPER HIT	JALECO	5800日圓	SLG
	ハークス アドベンチャー	HACK'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
27日	ミッドナイトラン~ロード ファイター2~	MIDNIGHT RUN~ROAD FIGHTER 2~	KONAMI	5800日圓	RAC
	HYBRID	HYBRID	SPS	5800日圓	STG
	竜機伝承~DRAGOON~	龍機傳承~DRAGOON~	KSS	5800日圓	RPG
	信長の野望·将星録	信長之野望 將星錄	光榮	9800日圓	SLG
	HAPPY HOTEL	快樂酒店	東北新社	5800日圓	SLG
28日	デアデビル ダービー 3D	DARE DEVIL DARBY 3D	HARVEST ONE	價格未定	RAC
上旬	CALCOLO~カルコロ おちものシューティング~	CALCOLO	GRAVE	4800日圓	PUZ
	ファーランドストーリー四つの封印	古大陸物語~四個封印	TGL	6800日圓	SLG
下旬	ドミノ君をとめないで	骨牌先生	ARTDINK	5800日圓	ACT
	アサンシア~魔杖の呪縛~	亞煞西亞~魔杖之呪縛~	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	プリズムコート	PRISM CODE	富士通電腦系統	5800日圓	SLG
11月	実戦パチスロ必勝法!5	實戰老虎機必勝法!5	SAMMY	5800日圓	ETC
	ザ·心理ゲーム 3	心理遊戲 3	VISIT	5800日圓	TAB
	ソウルマスター	SOUL MASTER	光榮	5800日圓	ETC
	グランストリーム伝紀	GRAND STREAM傳紀	SCE	5800日圓	RPG
	グランツーリスモ	GRAND TOURISM	SCE	5800日圓	RAC
	可変走攻ガンバイク	可變走攻 GUN BIKE	SME	價格未定	STG
	闘神伝カードクエスト	鬥神傳 CARD QUEST	TAKARA	5800日圓	ETC
	伸縮対戦 It's a のに~!	伸縮對戰	TMF	價格未定	PUZ
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	ラブリーポップ 2 in 1雀じゃん恋しましょ	戀愛報告 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
	ドラゴンビート~レジェントオブピンボール~	DRAGON BEAT~波子機傳説~	MAP JAPAN	5800日圓	TAB
	ガャロップレーサー2	GALLOP RACER 2	TECMO	5800日圓	RAC

12月發售遊戲

4日	エージェント·アームストロング~秘密指令大作戦~	AGENT ARM STRONG~秘密指令大作戰~	V NET	4800日圓	STG
	キングオブプロデューサー	KING OF PRODUCER	GMF	6800日圓	SLG
	パネルクイズ アタック 25	PANEL QUIZ ATTACK 25	富士通PC SYSTEM	5800日圓	ETC
11日	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	5800日圓	SLG
	マリア~君たちが生まれた理由	瑪莉亞	AXELA	6800日圓	ETC
	トゥルー·ラブストーリー~Remember My Heart~	真愛物語~記着我的心~	ASCII	3800日圓	SLG
	フォトジェニック初回限定版	PHOTO GENIC初回限定版	SUNSOFT	6800日圓	SLG
12日	V-RALLY' 97 CHAMPIONSHIP EDITION	V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION	SPIKE	5800 日圓	RAC
25日	蒼ェ紅蓮隊 黄武出撃	蒼穹紅蓮隊 黃武出擊	DATA EAST	5800日圓	STG
上旬	オレっ! トンバ	我是東巴!	WOOPEE CAMP	5800日圓	ACT
	あの素晴しい弁当を2度3度	要吃那精采的飯盒 2次 3次	POLYGRAM	4800日圓	SLG
中旬	クラシックロード 優駿2 (仮称)	優駿 2(暫名)	VICTOR SOFT	價格未定	SPT
12月	きまぐれマイベイビィ~娘のスゴロク成長記~	心情浮動 MY BABY	AKUSERA	5800日圓	ETC
	スノーブレイク	SNOW BREAK	ATLUS	5800日圓	SPT
	メルティランサー Re-inforce	銀河少女警察 Re-inforce	IMAGINEER	6800日圓	SLG
	電車でGO!	電車 GO!	TAITO	5800日圓	SLG
	闘姫伝承ANGEL EYES	鬥姬傳承ANGEL EYES	TECMO	5800日圓	FIG
	A5 A列車で行こう5	A5	ARTDINK	6500日圓	SLG
	スペクトラルタウーII	SPECTRAL TOWER II	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	タワードリーム2	TOWER DREAM 2	AKUSERA	5800日圓	ETC
	名車列伝Greatest 70's	名車列傳 GREATEST 70's	EPOCH社	5800日圓	RAC

	バッドモジョ	bad mojo	OPENBOOK9003	5800日圓	AVG
	ABE a GO GO	ABE a GO GO	GAMEBANK	價格未定	ACT
	ハイパーオリンピック インナガノ	超級長野奧運會	KONAMI	價格未定	SPT
	必殺パチンコステーション2	必殺彈珠機STATION 2	SUNSOFT	4900日圓	ETC
	ダムダムストンプランド	DAM DAM STOMPLAND	SME	5800日圓	ACT
	チョロQ ジェット レインボーウィングス	Q版賽車 JET RAINBLE WINGS	TAKARA	5800日圓	RAC
	SANKYO FEVER実機シミュレーション Vol.2(仮称)	SANKYO FEVER實機模擬 Vol.2(暫名)	TEN研究所	價格未定	ETC
	マジカル頭脳パワー!! PARTY SHOCK	魔法頭腦力量	VAP	5800日圓	ETC
	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA~EXTREME SPEED~	高智能方程式 SAGA~極限速度~	VAP	5800日圓	RAC
	機動戦士Ｚガンダム	機動戰士Z高達	BANDAI	價格未定	ACT
	CRITICAL BLOW	CRITICAL BLOW	BANPRESTO	5800日圓	FIG
	REAL ROBOTS Final Attack	REAL ROBOTS Final Attack	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	学校を作ろう!!	製造學校!!	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
	夢·色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	ヌーン	NOON	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
	クロック! パウパウアイランド	CROC!PAWPAW ISLAND	MEDIAQUEST	5800日圓	AVG
	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	6800日圓	RPG
	プリズナーオブアイス	PRINSONER OF ICE	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	不詳
	サイドバイサイドスペシャル	SIDE BY SIDE SPECIAL	TAITO	5800日圓	不詳
	THE ADVENTURES OFロマックス(仮称)	盧麥斯之冒險(暫名)	TOMMY	價格未定	不詳

97年發售預定遊戲

97年秋	あいたくて~your smiles in my heart~おろしたてのダイアリー(仮称)	想見你(暫名)	KONAMI	價格未定	SLG
	SIDEWINDER 2	SIDEWINDER 2	ASMIK	5800日圓	STG
	ぼのぼーど	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	G·O·D pure	GOD pure	IMAGINEER	5800日圓	RPG
	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚~十勇士陰謀編~	浪客劍心 明治劍客浪漫譚~十勇士陰謀~	SCE	價格未定	RPG
	ひっとばっく(仮称)	HIT BACK(暫名)	日本M.M.I.TECHNOLOGY	5800日圓	ACT
	R?MJ ザ·ミステリーホスピタル	R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL	BANDAI	6800日圓	AVG
	サイバーボッツ	CYBERBOTS	CAPCOM	價格未定	FIG
97年冬	マネーアイドル エクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
	サイドポケット3	SIDE POCKET 3	DATA EAST	5800日圓	TAB
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室 2	ASCII	5800日圓	ETC
	火星物語	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
	L. S. D.	L.S.D.	ASMIK	價格未定	ETC
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	メビウスリンク3D	MOBIUS LINK 3D	伊藤忠商事	5800日圓	STG
	イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
	棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
	OPTION チューニングカーバトル(仮称)	OPTION TURNING CAR BATTLE(暫名)	MTO	5800日圓	SLG
	ひざの上の同居人/キティ オン ザ ラップ	膝上的同居人	KANEKO	價格未定	SLG
	バイオハザード2	生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	ジャーム-狙われた街-	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	ロスト チルドレン	LOST CHILDREN	SOFTBANK	5800日圓	AVG
	宇宙のランデヴー~RAMA~	宇宙的會合地RAMA	SOFTBANK	6800日圓	AVG
	僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	我的公主	元氣	價格未定	SLG
	公道最速伝説 頭文字D	公道最速傳説 頭文字D	講談社	價格未定	RAC
	修羅の門	修羅之門	講談社	5800日圓	FIG
	愛しあう事しかできない	不可以幹愛做的事	COCONUT JAPAN	價格未定	ETC
	ゼノギアス	XENOGEARS	SQUARE	價格未定	RPG
	チョコボの不思議なダンジョン	陸行鳥之不可思議DUNGEON	SQUARE	價格未定	RPG
	双界儀	雙界儀	SQUARE	價格未定	ACT
	CRUSH BANDICK 2	CRUSH BANDICK 2	SCE	價格未定	ACT
	COMPLETE SOCCER On side	COMPLETE SOCCER On side	Tears	價格未定	SOC
	Lovers Game's plus~かなり対戦テニス~(仮称)	LOVE GAME'S plus(暫名)	Tears	價格未定	SPT
	Blaze&Blade~ETernal Quest~	Blaze&Blade~Eternal Quest~	T&E SOFT	價格未定	RPG
	ネオリュード 2	NEONUDE 2	TECNO SOFT	5800日圓	RPG
	CYBER EGG BATTLE CHAMPION	CYBER EGG BATTLE CHAMPION	BANDAI	價格未定	ACT
	英雄志願-Gal Act Heroism-	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	個人教授La Lecon Particuliere	個人教授	每日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	将棋最強3	將棋最強 3	魔法	價格未定	TAB
	デジタルアートコレクション ヒロヤマガタ(仮称)	DIGITAL ART COLLECTION(暫名)	IMAGINEER	2980日圓	不詳
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	7900日圓	AVG
	Micro Machines	Micro Machines	NAMCO	價格未定	不詳
97年	RPGツクール3	RPG 創作室3	ASCII	5800日圓	ETC
	ASH TO ASH(仮称)	ASH TO ASH(暫名)	E3 STUFF	價格未定	FIG
	バッシングビート	BASHING BEAT	E3 STUFF	價格未定	SPT
	ブリガンダイン-幻想大陸戦記-	幻想大陸戰記	E3 STUFF	5800日圓	RPG
	ツタンカーメンの遺言(仮称)	傳説幪面人的遺言(暫名)	WIZARD	價格未定	AVG
	イメージファイト & Xマルチプライ アーケード ギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	ワンダー3 アーケード ギアーズ	WONDER 3 GAMEST GEARS Vol.P2	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	ロックマンDASH	洛克人DASH	CAPCOM	價格未定	AVG
	チューニング ファクトリー	TUNING FACTORY	元氣	價格未定	RAC
	ツインビーRPG	兵蜂RPG	KONAMI	價格未定	RPG
	真髄·碁仙人	真髓・圍棋仙人(暫名)	J・WING	8900日圓	TAB
	ひとつやふたつ…いつつや怪談 日本たらればなしツアー2	一，二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
	パラサイト イブ	PARASITE EVE	SQUARE	價格未定	RPG
	エスケイパー	逃亡者	SME	價格未定	AVG
	天誅	天誅	SME	價格未定	ACT
	ルシファード~世界末への挑戦~	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
	スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
	テイルズ オブ デスティニー	TALES OF DESTINY	NAMCO	價格未定	RPG
	風のクロノア~door to phantmile~	風之古洛羅亞	NAMCO	價格未定	RPG
	ノエル	NOeL	PIONEER LCD	價格未定	SLG
	バウンティソード·セカンド	BOUNTY SWORD SECOND	PIONEER LCD	價格未定	SLG
	Dear Friends	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	ZAP! SNOWBOARD TRIX	ZAP!SNOWBOARD TRIX	PONY CANYON	價格未定	SPT

98年發售預定遊戲

1月22日	ラヴェイジティ·シー·エックス	RADIACITY 3X	V NET	5800日圓	STG
1月下旬	ネクタリス(仮称)	NEKUTARISU(暫名)	HUDSON	價格未定	SLG
	パラノイアスケープ	PARANOIA SCAPE	MACHIRUDA	5800日圓	ACT
1月	湾岸トライアル	灣岸TRIAL	PACK IN SOFT	價格未定	RAC
	卒業M	卒業M	E3 SOFT	價格未定	SLG
	トゥームレイダース 2	盜墓者TOMB RAIDERS 2	VICTOR SOFT	5800日圓	AVG
	重装機兵ヴァルケン2	重裝機兵 維京2	MASIYA	5800日圓	ACT
	オーバーブラッド2	OVER BLOOD 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
	キョロちゃんの大冒険(仮称)	基洛之大冒險(暫名)	TOMMY	5800日圓	不詳
2月5日	ユニバーサルナッツ	UNIVERSIAL NAUTS	RAY UP	價格未定	AVG
2月	テナント ウォース	房客戰爭	KID	5800日圓	ETC
	激突! スキーバトル(仮称)	激突!!滑雪戰鬥	I'MAX	價格未定	SPT
	ときときポヤッチオ	心跳小情人	KING RECORD	5800日圓	RPG
	The Legend of Heroes III 白き魔女 もう一つの英雄たちの物語	英雄傳説III	GMF	5800日圓	RPG
3月中旬	快速天使	快速天使	TECHNO SOLEIL	價格未定	ACT
	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3	新日本摔角擂台 鬥魂烈傳 3	TOMMY	價格未定	FIG
4月	The Legend of Heroes-英雄伝説I&II-ドラゴンスレイヤー(仮称)	英雄傳説 1&2(暫名)	GMF	價格未定	RPG
	探偵神宮寺三郎~夢の終わりに~	偵探神宮寺三郎~步向夢之終結~	DATA EAST	價格未定	AVG
5月	すたあ☆もんじゃ	星之問者	GMF	5800日圓	不詳
6月	The Legend of Heroes IV-英雄伝説4-朱紅い雫(仮称)	英雄傳説IV(暫名)	GMF	5800日圓	RPG
98年春	クーリエ·クライシス(仮称)	CREATE CRISIS(暫名)	BMG JAPAN	價格未定	ACT
	快刀乱麻	快刀亂麻	IMADIO	價格未定	ACT
	あいたくて~your smiles in my heart~	想見你~你的微笑在我心中~	KONAMI	價格未定	SLG
	みつめてナイト	凝望騎士	KONAMI	價格未定	SLG
	Screamer 2(仮称)	Screamer 2(暫名)	Tears	價格未定	RAC
	アンシャントロマン~Power of Dark Side~	古代羅馬~黑暗面的力量~	日本SYSTEM	6800日圓	RPG
	ジャングルパーク	JUNGLE PARK	BANDAI VISUAL	4800日圓	ACT
	ボカンですよ	我是一隻母艦	BANPRESTO	5800日圓	STG
	リアルロボット戦線	真機械人戰線	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	銃夢(仮称)	銃夢(暫名)	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	ヒロイン ドリーム 2	女主角之夢2	MAP JAPAN	價格未定	SLG
	ガーディアン リコール~守護獣召還~	GUARDIAN RECALL~守護獸召還~	XING ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	D-0 Single Basketball	D-0 Single Basketball	JORDAN	5800日圓	SPT
	悠久幻想曲2(仮称)	悠久幻想曲 2(暫名)	MEDIAWORKS	價格未定	SLG
98年夏	トゥルー·ラブストーリー2	真愛物語2	ASCII	價格未定	SLG
	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインス	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
98年	卒業III~Wedding Bell(仮称)	卒業 III~Wedding Bell(暫名)	小學館PRODUCTION	價格未定	SLG
	パラダイスロスト	迷失樂園	ASCII	價格未定	RPG
	最終電車	最終電車	VISIT	價格未定	AVG
	ストライク ジャガー	STRIKE JAGUAR	GAPS	價格未定	不詳
	ARKS 1000~目指せ 究極の召喚師~	ARKS 1000~目標!究極召喚師~	CLEF INVENSION	價格未定	AVG
	THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6800日圓	STG
	究極クイズ こたえてプリース	究極問題 請你告訴我	Tears	價格未定	ETC
	爆弾小僧 スクープ ザ キッド(仮称)	爆彈小子(暫名)	Tears	價格未定	ACT
	ジュンクラシック C.C. &ロペ倶楽部	JUN CLASSIC C.C. & 羅比俱樂部	T&E SOFT	價格未定	ETC
	七英雄物語~レーミリアの奇跡~(仮称)	七英雄物語(暫名)	BANDAI VISUAL	5800日圓	RPG
	蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	Shadow Tower	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	MELT~フューチャリングエティ by アイアン·メイデン	MELT	MAP JAPAN	5800日圓	STG
	トランスフォーマー ビーストウォーズ	變形金剛 野獸之戰	TAKARA	5800日圓	ACT

發售日未定遊戲

東京魔人学園剣風帖(仮称)	東京魔人學園劍風帖(暫名)	ASMIK	價格未定	不詳

実況アメリカンベースボール（仮称）	實況美國棒球（暫名）	KONAMI	價格未定	SPT
マス・デストラクション~お父さんにもできるソフト~	MASS DISTRUCTION	BMG JAPAN	5800日圓	STG
G u i l t y G e a r	GUILTY GEAR	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	FIG
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	TAB
厄惨（仮称）	厄慘（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
魔紀行（仮称）	魔紀行（暫名）	ACTIVE ART	價格未定	ETC
N H L B r e a k a w a y	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
マジック・ザ・ギャザリング	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB
シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
NightmareProject〈YAKATA〉	惡夢計劃YAKATA	ASK講談社	價格未定	RPG
アフレイドギア	AFRAID GEAR	ASMIK	價格未定	SLG
宇宙機動V A N A R K	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
森の王国（仮称）	森林王國（暫名）	ASMIK	價格未定	SRPG
コマンド&コンカー コンプリート	C & C COMPLETE	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SLG
スーパーライブスタジアム	超級實況體育館	AQUES	5800日圓	SPT
SNKファン- CD餓狼伝説編（仮称）	SNK FAN-CD 餓狼傳說編（暫名）	SNK	價格未定	ETC
サムライスピリッツ剣客指南パック	侍魂劍客指南PACK	SNK	5800日圓	FIG
サムライスピリッツ天草降臨	侍魂天草降臨	SNK	價格未定	FIG
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
A S T R O N o K A	ASTRO NoKA	ENIX	價格未定	不詳
B u s t A M o v e	Bust A Move	ENIX	價格未定	ACT
EGGS OF STEEL（仮称）	EGGS OF STEEL（暫名）	ENIX	價格未定	ACT
スターオーシャンThe Second Story	STAR OCEAN	ENIX	價格未定	RPG
ドラゴンクエスト ⊤	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
デビュー 2 1	DEBUT 21	NEC INTERCHANNEL	價格未定	ETC
メイン・ローター（仮称）	MING ROTOR（暫名）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
F L Y（仮称）	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
ウォークラフトⅠⅠ：ダークサーガ	WARCRAFT II:DARK SAGA	EA VICTOR	5800日圓	不詳
メタルフィスト	METAL FIST	EA VICTOR	5800日圓	不詳
ロスト・ワールド ジュラシックパーク	迷失世界 侏羅紀公園	EA VICTOR	5800日圓	ACT
スーパーアドベンチャーロックマン	洛克人超級冒險	CAPCOM	價格未定	AVG
ダンジョン&ドラゴンズコレクション（仮称）	D & D COLLECTION（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
シェラザード伝説 黄金の帝国（仮称）	西拉薩傳說 黃金之帝國（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
飛龍の拳コレクション（仮称）	飛龍之拳COLLECTION（暫名）	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
A I 将棋	AI將棋 2	SOFTBANK	價格未定	TAB
N H Lオープンアイス（仮称）	NHL OPEN ICE(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	SPT
タイガーシャーク	TIGER SHARK	SOFTBANK	3800日圓	STG
モータルコンバット トリロジー	龍爭虎鬥三部曲	SOFTBANK	3800日圓	FIG
ロボトロンX	ROBOTRON X	SOFTBANK	3800日圓	STG
平成棋院	平成棋院	GAMEBANK	價格未定	TAB
N A P・N A P	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
ゲーム日本史~天下人 秀吉と家康~	遊戲日本史~天下人 秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
実況 Jリーグウイニングイレブン3	實況日本職業足球聯賽 WINNING ELEVEN 3	KONAMI	價格未定	SOC
N B Aパワーダンカーズ3	NBA POWER DUNKERS 3	KONAMI	價格未定	SPT
コントラ~レガシーオブウォー~	魂斗羅~戰爭的遺產~	KONAMI	5800日圓	STG
ジャージーデビル（仮称）	JUDGE DEVIL（暫名）	KONAMI	5800日圓	ACT
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol. 2 彩の愛歌	心跳回憶劇場系列 Vol.2 彩之愛歌	KONAMI	價格未定	ETC
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol. 3	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
ときめきメモリアル2（仮称）	心跳回憶2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
ブリーディングスタッド2（仮称）	BREATHING STUD 2	KONAMI	價格未定	SLG
ブロークンヘリックス（仮称）	BROKEN PELIX（暫名）	KONAMI	價格未定	不詳
メタルギアソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	AVG
幻想水滸伝 2	幻想水滸傳 2	KONAMI	價格未定	RPG
新体験3Dアクション（仮称）	新體驗3D ACTION（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
青山ラブストーリーズ	青山愛的故事	KONAMI	價格未定	AVG
D O O P E R S	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC
F E N S E R	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	SLG
G R U D A	GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
P R O J E C T C H A O S	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
ミサの魔法物語	美莎的魔法物語	SAMMY	價格未定	SLG
B u c k l e U p !	Buckle Up!	SHANGLY LA	6600日圓	ACT
いくぜ！ぶたゲー~牧場の王様~（仮称）	牧場之王（暫名）	SHANGLY LA	6600日圓	不詳
ザ・マッチゴルフ	THE MATCH GOLF	ZOOM X	5800日圓	SPT
フロントミッションオルタナティヴ	另類前線任務	SQUARE	價格未定	SRPG
バーチャルリモコン（ヘリポートト）	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
N F L GAME D A Y（仮称）	NFL GAME DAY（暫名）	SCE	價格未定	SPT
クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS 2	SCE	價格未定	ARPG
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	價格未定	ACT
A D V A N C E D V. G. 2	ADVANCED V.G. 2	TGL	5800日圓	FIG
B O U N D Y A R M S	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
D E A D O R A L I V E（仮称）	DEAD OR ALIVE（暫名）	TECMO	價格未定	FIG
true/real/fantasy	true / real / fantasy	DREAM CUBE	5800日圓	RPG
ディレクター（仮称）	DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
マイクロマシーンズ（仮称）	MICRO MACHINES（暫名）	NAMCO	價格未定	RAC
鉄拳 3	鐵拳3	NAMCO	價格未定	FIG
J U M P K I D（仮称）	JUMP KID（暫名）	NEW	價格未定	ACT
聖龍伝説~外伝~	聖龍傳說~外傳~	BAP	5800日圓	FIG
ジャーニーマンプロジェクトペガサスプライム	JOURNEYMAN PROJECT	BANDAI	8800日圓	AVG
たまごっち（仮称）	TAMAGOCHI（暫名）	BANDAI	價格未定	SLG
メタルドレッド	METAL DREAD	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
魔導都市エルピス	魔導都市艾比斯	BANPRESTO	價格未定	RPG
グランド　セフト　オート	GRAND SEPT ODE（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ETC
L I P R O S（仮称）	LIPROS（暫名）	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
オーガリアン~亜人伝~（仮称）	亞人傳（暫名）	VISUAL ARTS	價格未定	RPG
ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
R A Y M A N 2（仮称）	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ACT
秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件	道化師殺人事件	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
サーキットの狼	賽道之狼	MDO	價格未定	RAC
C H I L L	CHILL	EA VICTOR	5800日圓	不詳
テーマホスピタル	THEME HOSPITAL	EA VICTOR	5800日圓	SLG
3Dロボットシューティング「ダブロー・イ・ゼロウ」（仮称）	3D機械人射擊（暫名）	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
パチンコホール~新装大開店~	PACHINKO HALL	NEXT STONE	6800日圓	ETC
プレステボンバーマン（仮称）	PlayStation BOMBERMAN	BANDAI	價格未定	ACT
エイフ（仮称）	APE（暫名）	SOFTBANK	價格未定	ACT
N O e L 2（仮称）	NOeL 2（暫名）	PIONEER LDC	價格未定	SLG
ときめきメモリアル~forever with you~（ザ・ベスト）	心跳回憶(THE BEST)	KONAMI	價格未定	SLG
ブラックオニキス	BLACK ONYX	BPS	5800日圓	RPG
T- M E K（仮称）	T-MEK（暫名）	SOFTBANK	3800日圓	ACT
アタリアーケードクラシック	雅達利經典街機	SOFTBANK	3800日圓	ETC
ウォーゴッズ	WARGODS	SOFTBANK	價格未定	FIG
ドライバー	DRIVER	SOFTBANK	3800日圓	RAC
リターンファイアー	RETURN FIRE	SOFTBANK	3800日圓	ACT
ローカス（仮称）	LOCUS（暫名）	SOFTBANK	3800日圓	ACT
A l l S t a r B a s e b a l l	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
バブジー	BABUZI	COCONUTS JAPAN	6800日圓	ACT
E- t u d e（仮称）	E-tude（暫名）	拓洋興業	價格未定	不詳
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR SOFT	價格未定	ACT
K I N G O F G A M E S（仮称）	KING OF GAMES（暫名）	CLEF	4800日圓	ETC
O V E R D R I V I N' 2	OVER DRIVIN'2	EA VICTOR	5800日圓	RAC
ヴァーチャパークtheフィッシュ~ブクブクダイバー~	VIRTUAL PARK	光榮	5800日圓	SLG
ザウバー	ZAUVER	SQUARE	價格未定	STG
バトルアライアンス	戰鬥異形（暫名）	BANPRESTO	5800日圓	SLG
怒・首領蜂	怒・首領蜂	SPS	價格未定	STG
V I P E R（仮称）	VIPER（暫名）	GAGA COMM.	價格未定	STG
ダブロー・イ・ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
マジカルドロップP L U S 1（仮称）	MAGICAL DROP PLUS 1 !（暫名）	DATA EAST	價格未定	PUZ
T h e L a s t E x p r e s s	The Last Express	SOFTBANK	價格未定	AVG
雲海の撃墜王ACE OF SEACLOUD	雲海之擊墮王	MICRONET	價格未定	STG
らぷんつぇる（仮称）	RAPUNZEL（暫名）	日本M.M.I.TECHNOLOGY	價格未定	PUZ
百魔館（仮称）	百魔館（暫名）	SHOULD	5800日圓	ETC
名探偵スチールウッド（仮称）	名偵探STEEL WOOD（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
どきどきボヤッチオ	緊張的波捷奧	KING RECORD	5800日圓	ACT
ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
テストドライブ（仮称）	TEST DRIVE（暫名）	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
プロ指南ウルトラ麻雀兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
レガシー・オブ・ケイン（仮称）	LEGACY OF KAIN（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	RPG
T R A S H I N H O L Y F I E L D	TRASH IN HOLYFIELD	DREAM CUBE	價格未定	RPG
M L B P e n n a n t R a c e	MLB Pennant Race	SCE / Inter	5800日圓	SPT
ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
N H L F A C E O F F（仮称）	NHL FACE OFF（暫名）	SCEI	價格未定	SPT
天仙娘々~劇場版	天仙娘娘~劇場版~	PONYTAIL SOFT	價格未定	ETC
キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
プロフェッショナルビリヤード	專業桌球	IDEA FACTORY	5800日圓	SPT
ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	ACT
モンスターコレクション（仮称）	MONSTER COLLECTION（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	SLG
熱気球ゲーム	熱氣球遊戲（暫名）	ARTDINK	5700日圓	ETC
ギアヘブン	GEAR HEAVEN	TOEI SYSTEM	價格未定	ETC
ホームドクター（仮称）	家庭醫生（暫名）	SUCCESS	價格未定	ETC
バーチャルバスフィッシング（仮称）	VR鱸魚垂釣（暫名）	E3 STUFF	價格未定	SPT

	ワールド·ネバーランド~オルルド王国~	WORLD NEVERLAND	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	リンダキューブアゲイン	LINDA CUBE AGAIN	SCE	價格未定	PUZ
	ボトムオブザナインス2 (仮称)	BOTTOM OF THE NINES 2	KONAMI	價格未定	SPT

SATURN

9月發售遊戲

29日	i miss you	I miss you	COMPILE	1980日圓	ETC

10月發售遊戲

2日	サムライスピリッツ天草降臨	侍魂 天草降臨	SNK	5800日圓	FIG
	サムライスピリッツ天草降臨 お買得セット	侍魂 天草降臨 特別版	SNK	7800日圓	FIG
	きゃきゃバニー エクストラ	CAN CAN BUNNY EXTRA	KID	6800日圓	AVG
	御意見無用~Anaychy in the NIPPON~	御意見無用~Anarchy in the NIPPON~	MEDIA AMUSE	5800日圓	FIG
	ウイングポスト2 ファイナル'97	WINNING POST 2 FINAL'97	光榮	6800日圓	SLG
	毛利元就~誓いの三矢~	毛利元就~約誓之三箭~	光榮	7800日圓	SRPG
	全国制服美少女グランプリ ファインドラブ	全國制服美少女大賽FIND LOVE	DIKEY	4800日圓	ETC
	ブルーブレイカー~剣よりも微笑みを~	BLUE BREAKER	HUMAN	6200日圓	RPG
9日	Tactics Formula	Tactics Formula	秋	5800日圓	TAB
	デザエモン 2	設計衛門 2	ATHENA	5800日圓	ETC
	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	忍者查查丸 鬼斬忍法帖	JALECO	5800日圓	ACT
	DEAD OR ALIVE	DEAD OR ALIVE	TECMO SOFT	5800日圓	FIG
16日	クロス·ロマンス~恋と麻雀と花札と~	CROSS ROMANCE~戀與麻雀與花札~	日本物產	6800日圓	ETC
	ジーベクター	G-VECTOR	伊藤忠商事	5800日圓	STG
	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語Special	美少女花札紀行 秘湯戀物語Special	FOG	5800日圓	SLG
	タクティカル ファイター (仮称)	TACTICAL FIGHTER (暫名)	MEDIA RING	價格未定	SLG
23日	ロストワールド	迷失世界 侏羅紀公園	SEGA	5800日圓	STG
	全日本プロレス featuring Virtua	全日本摔角 featuring Virtua	SEGA	5800日圓	SPT
	ぱすてるみゅーず	PASTEL MUSES	SOFT OFFICE	4800日圓	PUZ
	仮面ライダー 作戦ファイル1	幪面超人 作戰FILE 1	東映VIDEO	6800日圓	ETC
	銀河英雄伝説 plus	銀河英傳說plus	德間書店	5800日圓	SLG
	仙窟活龍大戦カオスシード	仙窟活龍大戰	NEVERLAND COMPANY	5800日圓	RPG
	スティープ スロープ スライダーズ	STEEP SLOPE SLIDERS	PACK IN SOFT	5800日圓	RAC
	落ちゲー·デザイナー作ってポン!	做個墜落遊戲!	PACK IN SOFT	5800日圓	PUZ
	ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件	道化師殺人事件	RIVERHILL SOFT	5800日圓	AVG
30日	カルドセプト	CULDCEPT	大宮SOFT	5800日圓	TAB
	SEGA AGES/コラムス アーケードコレクション	SEGA AGES / COLUMES COLLECTION	SEGA	4800日圓	PUZ
	街	街	CHUN SOFT	5800日圓	AVG
	レイヤーセクションII	LAYER SECTION II	MEDIAQUEST	價格未定	STG
下旬	RONDE (ロンド)	RONDE	ATLUS	6800日圓	SRPG
10月	あすか120%リミテッド	ASUKA 120% LIMITED	FAIMLY SOFT	5800日圓	FIG
	トランスポート タイクーン	TRANSPORT TYCOON	IMAGINEER	6800日圓	SLG
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	GRANDREAD	GRANDREAD	BANPRESTO	5800日圓	SLG

11月發售遊戲

6日	チーム運営シミュレーションFormula Grand Prix 1997	車隊經營模擬 Formula Grand Prix 1997	COCONUT JAPAN	6800日圓	SLG
	ツタンカーメンの謎~アンク~	傳說幪面人之謎	REI	6800日圓	AVG
13日	ザ·スターボウリング	THE STARBOWLING	YUMEDIA	6800日圓	SPT
	サクラ大戦 蒸気ラジオショウ (仮称)	櫻大戰 蒸氣RADIO SHOW (暫名)	SEGA	4800日圓	SLG
	蒼空の翼~GOTHA WORLD~	蒼空之翼~GOTHA WORLD~	MICRONET	6800日圓	ETC
20日	プラドルDISC VOL.7 麻生香里	偶像DISC VOL.7 麻生香里	Sada Soft	3000日圓	ETC
	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2	日本職業足球聯賽創造職業球會 2	SEGA	5800日圓	SLG
	ハークスアドベンチャー	HECH'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
	リフレイン ラブ~あなたに逢いたい~	REFRAIN LOVE	RIVERHILL SOFT	6800日圓	SLG
27日	ガイア·ブリーダー	GAIR BLEEDER	ASPECT	5800日圓	SLG
	ヴァンダルハーツ~失われた古代文明~	VENDAL HEARTS~失去了的古代文明~	KONAMI	4800日圓	RPG
	メッセージ·ナビ	MASSAGE NAVY	SIMS	2800日圓	ETC
	七ツ風の島物語	七風之島物語	ENIX	價格未定	AVG
	プラドルDISC VOL.8 古川恵美子	偶像DISC VOL.8 古川惠美子	Sada Soft	3000日圓	ETC
	セガツーリンカーチャンピオンシップ	SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	SEGA	5800日圓	RAC
下旬	X-MEN VS STREET FIGHTER	X-MEN VS 街頭霸王(連4M擴張RAM帶)	CAPCOM	7800日圓	FIG
11月	デビルサマナー~ソウルハッカーズ~	惡魔全書~SOUL HACKER~	ATLUS	6800日圓	RPG
	プリンセスクエスト	PRINCESS QUEST	INCREMENT P	5800日圓	RPG
	センチメンタル グラフティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	魔法学園ルナ	魔法學園LUNAR	角川書店	6800日圓	RPG
	TILK~青い海からきた少女	TILK~碧海來的少女	TGL	6800日圓	RPG
	ファルコムクラシックス	FALCOM CLASSIC	日本VICTOR	5800日圓	ETC
	ファルコムクラシックス 初回限定2枚組版	FALCOM CLASSIC(初回限定雙CD版)	日本VICTOR	6800日圓	ETC
	湾岸トライアル ラブ	灣岸TRIAL LOVE	PACK IN SOFT	價格未定	RAC
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	ラブリーポップ 2in1 雀じゃん恋しましょ	LOVE REPORT 2 in 1 雀戀	BOSICO	價格未定	SLG
	センチメンタル グラフティ 初回限定2枚組版	SENTIMENTAL GRAFFITI 初回限定2枚組版	NEC INTERCHANNEL	7500日圓	SLG
4日	コットン2	綿花仙女COTTON2	SUCCESS	5800日圓	STG

12月發售遊戲

	Virtual THEATER 1 天国に行けないパパ	Virtual THEATHER 1	SUCCESS	6800日圓	ETC
	Virtual THEATER 2 ボーズ·ライフ	Virtual THEATHER 2	SUCCESS	6800日圓	ETC
	Virtual THEATER 3 インターセプター	Virtual THEATHER 3	SUCCESS	6800日圓	ETC
	デジグ マックナイト~アート コレクション~	DESIGE MACNIGHT~ART COLLECTION~	增田屋COPERATION	5800日圓	PUZ
	デジグ ラッセン ~アート コレクション~	DESIGE RISEEN~ART COLLECTION~	增田屋COPERATION	5800日圓	PUZ
	プラドルDISC VOL.9 永松恵子	偶像DISC VOL.9 永松惠子	Sada Soft	3000日圓	ETC
	銀河お嬢様伝説ユナ3	銀河公主傳說 3	HUDSON	價格未定	AVG
	SAVAKI	SAVAKI	MACROCABIN	5800日圓	FIG
11日	マリア~君たちが生まれた理由~	瑪莉亞~你們生存的理由~	AXELA	6800日圓	ETC
	アストラスーパースターズ	亞斯特拉超級巨星	SUNSOFT	5800日圓	不詳
	放課後恋愛クラブ-恋のエチュード-	放課後戀愛CLUB	SUNSOFT	價格未定	SLG
	プラドルDISC VOL.10 真崎麻衣	偶像DISC VOL.10 真崎麻衣	Sada Soft	3000日圓	ETC
18日	グランディア	GRANDIA	GAME ARTS	價格未定	RPG
	ウルトラマン図鑑 2	超人圖鑑2	講談社	6800日圓	ETC
	プラドルDISC VOL.11 広瀬真弓	偶像DISC VOL.11 廣瀬真弓	Sada Soft	3000日圓	ETC
	テクストート·ルド~アルカナ戦記~	亞路嘉拿戰記	PAI	價格未定	SLG
	ユニバーサルナッツ	UNIVERSICAL NAUTS	RAY UP	價格未定	AVG
上旬	反射でスパーク!	反射SPARK	SIEG	5800日圓	ACT
中旬	忍ぺんまん丸	忍者PENMAN丸	ENIX	價格未定	ACT
下旬	ファーランドサーガ (仮称)	FARLAND SAGA (暫名)	TGL	6800日圓	SRPG
12月	ルパン三世 ピラミッドの賢者	雷朋三世 金字塔的賢者	ASMIK	價格未定	ACT
	ジュンクラシック e.c.&ロペ倶楽部	JUN CLASSIC e.c.&洛比俱樂部	T&E SOFT	價格未定	ETC
	大江戸ルネッサンス	大江戶文藝復興運動	PACK IN VIDEO	6800日圓	SLG
	悪魔· 書 (仮称)	惡魔全書 2 (暫名)	ATLUS	價格未定	ETC
	マリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士	瑪莉工作室	IMAGINEER	5800日圓	RPG
	水滸伝 天導一〇八星	水滸傳 天導一零八星	光榮	7800日圓	SLG
	GT 24	GT 24	JALECO	價格未定	RAC
	スーチーパイアドベンチャードキドキ ナイトメア	美少女雀士大冒險	JALECO	價格未定	AVG
	Wizardry ネメシス (仮称)	巫術NEWESIS (暫名)	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
	シャイニング·フォースIII シナリオ1 (仮称)	SHINNING FORCE III SCENARIO.1 (暫名)	SEGA	4800日圓	ARPG
	アルカナ·ストライク	ALKANA STRIKE	TAKARA	價格未定	TAB
	SANKYO FEVERシリーズ (仮称)	SANKYO FEVER SERIES	TEN研究所	價格未定	ETC
	速攻生徒会 (仮称)	速攻生徒會 (暫名)	BANPRESTO	5800日圓	AVG
	ヌーン	NOON	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
	クロック! パウパウアイランド	CROC!PAWPAW ISLAND	MEDIA QUEST	5800日圓	AVG
	プリズナー オブ アイス	PRINSONER OF ICE	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	不詳
97年秋	実況Jリーグサッカー	實況日本職業足球	KONAMI	價格未定	SOC

97年發售預定遊戲

	サウンドノベルツクール2	音樂小說創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	ティンクルスタースプライツ	TWINKLE STARS PRICE	ADK	價格未定	STG
	DJ Wars	DJ Wars	SPIKE	5800日圓	ETC
	スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	7800日圓	STG
	BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN 電腦接連TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
	R?MJ ザ·ミステリーホスピタル	R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL	BANDAI	6800日圓	AVG
	ネクストキング 恋の千年帝国	NEXT KING戀之千年帝	BANDAI	價格未定	TAB
	HOP STEP あいどる (仮称)	HOT STEP IDOL (暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
97年冬	バーニング レンジャー	BURNING RANGER	SEGA	5800日圓	ETC
	マス·デストラクション~お父さんにもできるソフト~	MASS DISTRUCTION	BMG JAPAN	5800日圓	ACT
	サイキックフォース	PSYCHIC FORCE	SOFT BANK	價格未定	FIG
	宇宙のランデヴー~RAMA~	宇宙的會合地RAMA	SOFTBANK	價格未定	AVG
	頭文字D (仮称)	頭文字D (暫名)	講談社	價格未定	不詳
	魔導物語	魔導物語	COMPILE	5800日圓	RPG
	ふぁッしょんタウン	FASHION TOWN	DAIKI	價格未定	SLG
	ジャングルパーク~サターン島~	JUNGLE PARK~SATURN島~	BNG JAPAN	4800日圓	ACT
	英雄志願-Gal Act Heroism-	英雄志願—Gal Act Heroism—	MICRO CABIN	5800日圓	SLG
	海辺でリーチ!	海邊麻雀	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	ENIX	7900日圓	AVG
	スーパーロボット大戦F 完結編	超級機械人大戰 F 完結編	BANPRESTO	價格未定	SLG
97年	Wizard's Harmony 2	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	4900日圓	SLG
	シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	イメージファイト & Xマルチプライ / アーケードギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG

エドワード･ランディ／アーケードギアーズ	EDWARD RADY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
ワンダー3／アーケードギアーズ	WONDER 3 / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
Ｊリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	為這世上高唱戀愛之歌的YU-NO	ELF	價格未定	AVG
ソロ　クライシス	SOLO CRISIS	QUINTET	價格未定	SLG
真髄･碁仙人（仮称）	真髓・圍棋仙人（暫名）	J.WING	8900日圓	TAB
ZERO DIVIE-THE FINAL CONFLICT-	ZERO DIVIDE-THE FINAL CONFLICT-	ZOOM	價格未定	FIG
バロック	BAROQUE	STING	價格未定	RPG
AZELパンツァードラグーンRPG	AZEL-PANZER DRAGOON RPG（暫名）	SEGA	價格未定	RPG
SONIC R（仮称）	SONIC R（暫名）	SEGA	價格未定	ACT
プロ野球チームもつくろう!	創造職業棒球隊	SEGA	價格未定	SLG
BASIC for SEGA SATURNスタンドアローンタイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN STAND ALONE TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
究極タイガーII PLUS	究極TIGER II PLUS	NAXAT	5800日圓	STG
FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE	FARADOON龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
金田一少年の事件簿	金田一少年之事件簿	HUDSON	價格未定	AVG
銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング･エンジェル～	銀河公主傳説 3～電光天使～	HUDSON	價格未定	AVG
DREAM SQUARE 山田まりや	DREAM SQUARE山田瑪莉亞	VIDEO SYSTEM	3800日圓	ETC
ぷりてぃ電波ジャック（仮称）	PREATY電波JACK（暫名）	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	ACT

98年發售預定遊戲

1月	ダンジョン･マスター ネクサス	DUNGEON MASTER NAKUSASU	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
2月	テナント ウォーズ	房客戰爭	KID	5800日圓	不詳
	七つの秘館 戦慄の微笑	七間秘館 戰慄之微笑	光榮	價格未定	AVG
	ｺEｭ　そして…	慟哭 之後…	DATA EAST	價格未定	不詳
4月	探偵神宮寺三郎～夢のおわりに～	偵探神宮寺三郎～向夢之終結～	DATA EAST	價格未定	AVG
	クロス探偵物語	CROSS偵探故事	WAKUJAM	6800日圓	AVG
	制服～ハイスクールカウントダウン～	制服～HIGH SCHOOL COUNTDOWN～	AROMA	價格未定	SLG
	WORLD SOCCER RPG（仮称）	WORLD SOCCER RPG（暫名）	ENIX	價格未定	SRPG
	わくわくぷよぷよダンジョン	WAKUWAKUPUYOPUYO DUNGEON	COMPILE	價格未定	RPG
	サクラ大戦 2～君､死にたもうことなかれ～	櫻大戰 2	SEGA	價格未定	AVG
	シャイニング･フォースIII シナリオ 2（仮称）	SHINNING FORCE III SCENARIO.2（暫名）	SEGA	4800日圓	ARPG
	悠久幻想曲2（仮称）	悠久幻想曲 2（暫名）	MEDIAWORKS	價格未定	SLG
98年夏	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインズ	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	シャイニング･フォースIII シナリオ 3（仮称）	SHINNING FORCE III SCENARIO.3（暫名）	SEGA	4800日圓	ARPG
98年	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	6800日圓	SLG
	卒業III～Wedding Bell	卒業III～WEDDING BELL	小學館PRODUCTION	價格未定	SLG
	フォトジェニック初回限定版	PHOTO GENIC 初回限定版	SUNSOFT	6800日圓	SLG

發售日未定遊戲

幻想水滸伝	幻想水滸傳	KONAMI	價格未定	RPG
麻雀学園祭-秘 CD付き初回限定版-	麻雀學園祭 -秘 付送CD初回限定版-	MAKE SOFTWARE	8800日圓	TAB
Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	ACT
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
きゅー爆つく	爆炸王	ACTIVISION JAPAN	5800日圓	ACT
NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
ダービースタリオン（仮称）	打吡大賽馬（暫名）	ASCII	價格未定	SLG
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
プリンセスクラウト	PRINCESS CROWN	ATLUS	5800日圓	ARPG
英雄降臨～THE SEVEN HEROES & CINDERELLA～	英雄降臨～THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
SNK ファン-CD 餓狼伝説編（仮称）	SNK-FAN CD 餓狼傳説編（暫名）	SNK	價格未定	ETC
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
フレンズ～青春の輝き～	FRIENDS～青春的光輝～	NEC INTER CHANNEL	價格未定	SLG
モンスターメーカー～ホーリータカー	MONSTER MAKER～HOLY DAGGER	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
ドラゴンナイト	龍騎士	ELF	價格未定	RPG
ウォークラフトII:ダークサーガ	WARCRAFT II:DARK SAGA	EA VICTOR	5800日圓	SLG
バトルガレッガ	BATTLE GAREGGA	EA VICTOR	價格未定	STG
メタルフィスト	METAL FIST	EA VICTOR	價格未定	ACT
神罰　人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
スレイヤーズろいやる2（仮称）	魔劍美神ROYAL 2（暫名）	角川書店	價格未定	SRPG
ルナ エターナルブルー	LUNAR ETERNAL BLUE（暫名）	角川書店	價格未定	RPG
MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER	MARVEL SUPER HEROES VS街頭霸王（4M擴張RAM専用）	CAPCOM	價格未定	FIG
X2	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
ヴァンパイア セイヴァー	VAMPIRE SAVIOR（4M擴張RAM専用）	CAPCOM	價格未定	FIG
スーパーアドベンシチャー ロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	價格未定	AVG
ダンジョンズ&ドラゴンズ コレクション（仮称）	D & D COLLECTION（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
バイオハザード 2	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
無人島物語外伝 考古学者 高持慎一郎（仮称）	無人島物語 考古學者 高持慎一郎（暫名）	KSS	5800日圓	AVG
GUNGRIFFON II（仮称）	GUNGRIFFON II（暫名）	GAME ART	價格未定	STG
ワイプアウトXL	WIPEOUT XL	GAMEBANK	價格未定	RAC
ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康～	遊戲日本史～天下人 秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
コントラ～レガシー　オブ　ウォー～	魂斗羅～戰爭之遺產～	KONAMI	價格未定	ATC
ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2 彩のラブソング	心跳回憶劇場系列VOL.2彩之愛歌	KONAMI	價格未定	AVG
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲	惡魔城 X	KONAMI	價格未定	ACT
実況パワフルプロ野球'97 開幕版	實況POWERFUL職業棒球'97 開幕版	KONAMI	價格未定	SPT
フェイク ダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
マスター オブ モンスターズ 黄昏の指輪（仮称）	怪物之王 黃昏之指環（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
現代大戦略STRIKES（仮称）	現代大戰略Strikes（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
ワーズ（仮称）	"WARRZ（暫名,MODAM 專用）"	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
SEGA AGES／パワードリフト	SEGA AGES / POWER DRIFT	SEGA	價格未定	RAC
SEGA AGES／ファンタシースター（仮称）	SEGA AGES / FANTASY STAR	SEGA	價格未定	RPG
SEGA AGES／メモリアルセレクション VOL 2	SEGA AGES / MEMORIAL COLLECTION VOL.2	SEGA	價格未定	ETC
ソニック　ザ　ファイターズ（仮称）	SONIC THE FIGHTERS（暫名）	SEGA	價格未定	FIG
バーチャファイター3	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
ハート オブ ダークネス	黑暗的心	SEGA	價格未定	AVG
E-tude（仮称）	E-tude（暫名）	拓洋興業	價格未定	AVG
超FLAPPY	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
開運 なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
東京立身出世伝（仮称）	東京立身出世傳（暫名）	NAXAT	5800日圓	AVG
レクイエム（仮称）	安靈曲（暫名）	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
ファンズフォルム	FANS FORME	日本MMI Technology	價格未定	AVG
SUPER 301 S.Q.（仮称）	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ（仮称）	U.S. DRUG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
スチームパイレーツ（仮称）	汽船海賊（暫名）	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
たまごっち（仮称）	TAMAGOCHI（暫名）	BANDAI	價格未定	SLG
機動戦士ガンダム～ギレンの野望～	機動戰士高達～基力之野心～	BANDAI	價格未定	SLG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
クーリエ･クライシス（仮称）	CREATE CRISIS（暫名）	BMG JAPAN	價格未定	ACT
かもめ大作戦～女神たちのささやき～	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
パチンコファイター（仮称）	彈珠戰士（暫名）	PLAY STAGE	價格未定	ETC
フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー for SEGANET	迷你四驅超級工廠 for SEGANET（MODEM 專用）	MEDIAQUEST	價格未定	RAC
RAYMAN2（仮称）	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ACT
スタートリング.オデッセイ 1	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
ブルーボリューションスタートリング.オデッセイ 2 魔龍戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
CHILL	CHILL	EA VICTOR	5800日圓	SPT
テーマ ホスピタル	THEME HOSPITAL	EA VICTOR	5800日圓	SLG
雷電ファイターズ	雷電FIGHTERS	EA VICTOR	5800日圓	STG
3Dロボットシューティング「ダブロー･イ･ゼロウ」（仮称）	3D機械人射擊（暫名）	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
卒業アルバム（仮称）	卒業ALBUM（暫名）	小學館PRODUCTION	價格未定	SLG
パチンコホール～新装大開店～	PACHINKO HALL～新裝大開店～	NEXT STONE	6800日圓	ETC
サターンボンバーマン（仮称）	SATURN BOMBERMAN（暫名）	HUDSON	價格未定	ACT
麻雀学園祭	麻雀學園祭	MAKE SOFTWARE	6800日圓	TAB
ドラゴンナイト4	龍騎士 4	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
X-JAPAN 2（仮称）	X-JAPAN 2（暫名）	SEGA	價格未定	ETC
オフロード	OFF ROAD	SOFTBANK	3800日圓	RAC
リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFT BANK	3800日圓	ACT
プロピンボール	職業波子機	IMAGINEER	5800日圓	TAB
未踏峰への挑戦　ヒマラヤ編	向未登之峰挑戰 喜瑪拉雅山編	NET YOU	價格未定	SPT
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	LETHAL ENFORCERS精裝版	KONAMI	價格未定	STG
幻の魚 The Phantom Fish	幻之魚 The Phantom Fish	SOFT OFFICE	價格未定	SLG
V. R. 麻雀（仮称）	V.R.麻雀（暫名）	日本物產	價格未定	TAB
オベリスクプロジェクト･オスカーを遂行せよ!	OBELISK	BMG JAPAN	6800日圓	SLG
DiSc Station SATURN（コンビニ専用）	Disc Station SATURN(便利店專用)	COMPILE	1980日圓	ETC
ARENA（仮称）	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
ダブロー･イ･ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
KRAZY IVAN	KRAZY IVAN	SOFTBANK	5800日圓	STG
マジカルホッパーズ	魔法草蜢	BANDAI	6800日圓	ACT
飯田譲治ナイトメア	飯田譲治NIGHTMATE	PACK IN SOFT	6800日圓	AVG
アイアンブラッド	IRON BLOOD	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
ファイロ&クロード（仮称）	菲亞羅與古羅頓（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ACT
ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
タンク（仮称）	TANK（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	SLG
瞳Evolution（仮称）	瞳 Evolutoin（暫名）	MEDIA RING	價格未定	SLG
RANSA-恋鎖-	RENSA-戀鎖-	SINGLE LIGHT	5800日圓	SLG
プラドルDISC	偶像DISC 賽車女郎篇	Sada Soft	3800日圓	ETC
プリズムコー	PRISM CODE	富士通電腦系統	價格未定	SLG
ときめきミュージックCD2（仮称）	心跳回憶MUSIC CD 2（暫名）	KONAMI	價格未定	ETC
カオスシード	CHAOS SEED	NEVERLAND	價格未定	ACT
MVPベースボール '96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
CRITICOM-ザ･クリティカル･コンバット-	CRITICOM	VIC東海	5800日圓	ACT
MAGIC:THE GATHERING	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB

スパイダー (仮称)	蜘蛛王冒險記	BMG VICTOR	價格未定	ACT
3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIEER PIONEER	5800日圓	TAB
ヴォイスステーションPart 1	VOICE STATION Part 1	SONNET	價格未定	ETC
スーチーパイ3	美少女雀士 3	JALECO	價格未定	ETC
ぷるるん! シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL(暫名)	J.WING	價格未定	PUZ
BOOK OF SORCERIES	BOOK OF SORCERIES	ALTUS	價格未定	RPG
ガーディアンフォース	GUARDIAN FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
ナイスショット	NICE SHOOT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
プラドルDISCコスプレーヤーズ2	偶像DISC特別編 COSTUME PLAYERS 2	Sada Soft	3800日圓	ETC
モトクロス (仮称)	越野電單車賽(暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
マネーアイドル エクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
プライマルレイジ	PRIMAL RAGE	SOFT BANK	3800日圓	FIG
クローズ (仮称)	CLOSE(暫名)	ATENA	5800日圓	不詳
スノークィーン	SNOW QUEEN	ARIADNE MEDIA	4800日圓	ETC
卒業S (仮称)	卒業S(暫名)	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG

N64

9月發售遊戲

26日	爆ボンバーマン	爆炸彈人	HUDSON	6980日圓	ACT

10月發售遊戲

24日	Jリーグ イレブンビート1997	日本職業足球聯賽 ELEVEN BEAT 1997	HUDSON	6980日圓	SOC
下旬	ヘクセン	HEXEN	GAME BANK	7800日圓	ACT
	ぷよぷよ SUN 64	PYOPYO SUN 64	COMPILE	價格未定	PUZ
10月	HEIWAパチンコワールド64	和平彈珠機世界 64	SHOUEI SYSTEM	8500日圓	ETC

11月發售遊戲

28日	ファミスタ 64	FAMISTA 64	KONAMI	6800日圓	SPT
中旬	プロ麻雀 極64	職業麻雀 極64	ATHENA	價格未定	TAB
	ワイルドチョッパーズ	WILD CHOPPERS	SETA	8800日圓	STG
11月	森田将棋64	森田將棋64	SETA	9800日圓	TAB
	カメレオン・ツイスト	扭扭變色龍	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	ACT
	64大相撲	64大相撲	BOTTOM UP	7980日圓	SPT

12月發售遊戲

5日	トップギア・ラリー	TOP GEAR RALLY	KEMCO	6980日圓	RAC
上旬	64で発見!たまごっちみんなでたまごっちワールド	64 TAMAGOCHI WORLD	BANDAI	6800日圓	SLG
	SONICWINGS ASSAULT	SONIC WINGS ASSAULT	VIDEO SYSTEM	9800日圓	STG
12月	スノボキッズ	SNOWBAL KIDS	ATLUS	7900日圓	SPT
	ハイパーオリンピックンナガノ	超級長野奧運會	KONAMI	價格未定	SPT
	遥かなるオーガスタ MASTER'98	遙遠哥爾夫球 MASTER'98	T&E SOFT	價格未定	SPT
	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	價格未定	FIG

97年發售預定遊戲

秋	飛龍の拳シイン (仮称)	飛龍之拳TWIN	CULTURE BRAIN	7800日圓	FIG
冬	超空間ナイタープロ野球キング2 (仮称)	超空間NIGHTER職業棒球王2(暫名)	IMAGINEER	價格未定	SPT
	魔法聖紀エル テイル (仮称)	魔法聖紀EL TILL(暫名)	IMAGINEER	價格未定	RPG
	キラッと解決 64探偵団	與凶手解決!64偵探團	IMAGINEER	價格未定	AVG
	シムシティ2000 (仮称)	SIM CITY 2000(暫名)	IMAGINEER	價格未定	SLG
	ファイティング カップ (仮称)	FIGHTING CUP(暫名)	IMAGINEER	價格未定	FIG
97年	バーチャルプロレスリング64	VIRTUAL職業摔角擂台64	ASMIK	價格未定	SPT
	スノー スピーダー	SNOW SPEEDER	IMAGINEER	價格未定	RAC
	レブ・リミット	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	新日本プロレス闘魂炎導~Brave Spirits~	新日本職業摔角鬥魂炎導	HUNSON	價格未定	SPT
	エアロゲイジ	AEROGATE	ASCII	價格未定	RAC
	パチンコワールド64	彈珠機世界64	SHOUEI SYSTEM	價格未定	ETC
	超時空要塞マクロス ANOTHER DIMENSION (仮称)	超時空要塞MACROSS ANOTHER DIMENSION(暫名)	TOMY	價格未定	SLG
	F-ZERO 64	F-ZERO 64	任天堂	價格未定	RAC
	カービィのエアライド (仮称)	卡比的AIRLIGHT(暫名)	任天堂	價格未定	ACT
	ゼルダの伝説64 (仮称)	煞爾達傳説64(暫名)	任天堂	價格未定	ARPG
	バンジョー・カズーイ	BANJO-KAZOOIE	任天堂	價格未定	ACT
	ヨッシーアイランド64	勇士恐龍冒險島 64	任天堂	價格未定	ACT
	デュアルヒーローズ	DUAL HEROES	HUDSON	價格未定	FIG

98年發售預定遊戲

98年春	ジャングル大帝	小白獅	任天堂	價格未定	AVG
	ラストレジオンUX (仮称)	最後軍團UX(暫名)	HUDSON	價格未定	不詳
	フライトシミュレーター (仮称)	模擬飛行(暫名)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	レースゲーム (仮称)	賽車遊戲(暫名)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒	亞烏與亞蘭 炎之大挑戰	HUDSON	價格未定	不詳

發售日未定遊戲

トニックタラブル	TRAIN TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	不詳
忍たま乱太郎 64 (仮称)	忍者亂太郎 64(暫名)	CULTURE BRAIN	7800日圓	ACT
ウェインガレツキー 3D ホッケー (仮称)	WAIN GARAGE 3D HOCKEY(暫名)	GAMEBANK	價格未定	SPT
ブレードアンドバレル	BLADE & BARREL	KEMCO	價格未定	ACT
G.A.S.P.!~Fighters' NEXTream~	G.A.S.P.!~Fighters' NEXTream~	KONAMI	價格未定	FIG
NBA (仮称)	NBA(暫名)	KONAMI	價格未定	SPT
ハイブリッドヘブン (仮称)	HIGH BRIDE HAVEN(暫名)	KONAMI	價格未定	ARPG
悪魔城ドラキュラ 3D (仮称)	惡魔城 3D(暫名)	KONAMI	價格未定	ACT
実況 Jリーグパーフェクトストライカー2 (仮称)	實況日本職業足球聯賽PERFECT STRIKER 2(暫名)	KONAMI	價格未定	SOC
実況パワーフルプロ野球5 (仮称)	實況力量棒球5(暫名)	KONAMI	價格未定	SPT
クオンパ	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
キャバリーバトル3000	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
MOTHER 3 (仮称)	MOTHER 3(暫名)	任天堂	價格未定	RPG
ウルトラドンキーコング (仮称)	超級DONKEY KONG(暫名:64DD專用)	任天堂	價格未定	ACT
クライマー (仮称)	CLIMBER(暫名)	任天堂	價格未定	SPT
クリエイター	創造者	任天堂	價格未定	ETC
ゴルフ (仮称)	哥爾夫球(暫名)	任天堂	價格未定	SPT
シムシティ 64 (仮称)	SIMCITY 64(暫名:64DD專用)	任天堂	價格未定	SLG
スーパーマリオ RPG 64 (仮称)	超級瑪利奧RPG 64(暫名)	任天堂	價格未定	RPG
ゼルダの伝説64 (仮称)	煞爾達傳説64(暫名:64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
バキーブキー (仮称)	BAKIBUKI(暫名)	任天堂	價格未定	SPT
ポケットモンスター 64 (仮称)	POCKET MONSTER 64(暫名:64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
ボディ ハーベスト (仮称)	BODY HARVEST(暫名)	任天堂	價格未定	ETC
マリオペイント 64 (仮称)	MARIO PAINT 64(暫名)	任天堂	價格未定	ETC
ミッション・インポッシブル	職業特工隊	PACK IN SOFT	價格未定	ADV
金田一少年の事件簿	金田一少年之事件簿	HUDSON	價格未定	AVG
スペース ダイナマイツ (仮称)	SPACE DYNAMITE	BECK東海	價格未定	ACT
ランホルキーニ64	RUN HORKINI	TAITO	價格未定	不詳
雷のごとく~超高速囲碁~	像雷般的超高速圍棋	SETA	9800日圓	TAB
新・格闘~バトルダンサーズ (仮称)	新格鬥BATTLE DANCERS(暫名)	KONAMI	價格未定	FIG
リーズン (仮称)	理由(暫名)	IMAGINEER	價格未定	TAB
Jリーグダイナマイトサッカー64	日本職業DYNAMITE足球64	IMAGINEER	7500日圓	SOC
ストラグルハード (仮称)	STRUCKLE HEART	IMAGINEER	價格未定	ACT
3D格闘 (仮称)	3D格鬥(暫名)	IMAGINEER	價格未定	FIG

超級任天堂

97年發售預定遊戲

11月	同級生2	同級生2	BANPRESTO	7980日圓	AVG
97年	ああっ女神さまっ (仮称)	我的女神 (暫名)	KSS	10800日圓	AVG
	マジックボール	MAGIC BALL	POW	6800日圓	ACT

NEO・GEO

發售日未定遊戲

10月	ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	拳皇'97(CD-ROM)	SNK	6800日圓	FIG
	パルスタープラスト	PULSE STAR 2(卡帶)	SNK	價格未定	STG
	パルスタープラスト	PULSE STAR 2(CD-ROM)	SNK	價格未定	STG
	幕末浪漫 月華の剣士	幕末浪漫 月華之劍士(卡帶)	SNK	價格未定	FIG
	幕末浪漫 月華の剣士	幕末浪漫 月華之劍士(CD-ROM)	SNK	價格未定	FIG

網上樂園

説INTERNET是一個免費天堂，此話不假。電腦遊戲、新聞資訊、不同SCREEN SAVER、各式WALLPAPER，甚至動畫片段、迷你遊戲……，你想要甚麼，就有甚麼。網上資源無限，免費網物萬人共享。由今期開始，電腦遊園地會嘗試加入各種新元素，讓電腦遊園地更加精彩，滿足各位讀者的要求。而「網上樂園」將會是其中一頁新專欄，會為大家介紹如遊戲軟體商及各式不同網頁，一同發掘免費寶藏。亦歡迎各位讀者提出寶貴意見，直接E-MAIL給我們（cineaste@glink.net.hk），希望大家多多支持。INTERNET樂園萬人共享，讓電腦遊園地更多元化。

有得睇、有得玩



http://www.sega.co.jp

正式進入「SATURN」部份，會有新GAME介紹、每月推出時間表、情報誌等多個部份讓你隨意參觀。強硬推介「VIDEO MAGAZINE」，裡有不同遊戲的REAL VIDEO片段供大家下載，全部都是未出世的遊戲予告篇，一定要看。

首先介紹的是SEGA的日本官方網頁，其網頁設計十分悦目。雖然其更新速度不算快，但都可以接受。網頁內會見到有很多不同業務，連彈珠機、卡拉OK都有，的確夠多元化。

- アミューズメント
- 通信販売
- セガサターン
  - What's New
  - 発売中商品
  - 発売スケジュール
  - 専門紙情報
  - ビデオマガジン
  - FAX CLUB
  - GAME soft Planet
- Planet Cafe
  - ゲーム＆プレゼント
  - わいがやコーナー
  - FAX CLUB on the Net
  - SEGA EXPRESS
  - GAME soft Library
  - 伝言板 (BBS)
  - ４コマ漫画
  - 学生ホームページ紹介コーナー



另一推介就是「PLANET CAFE」，隨意發掘一下，會發現有幾個不同的MINI GAME，心水選擇是可下載的「瀬賀先生」遊戲，十分有趣。還有網上專訊、學生HOMEPAGE介紹等不同內容，值得向大家推薦。



■「SATURN」大本營

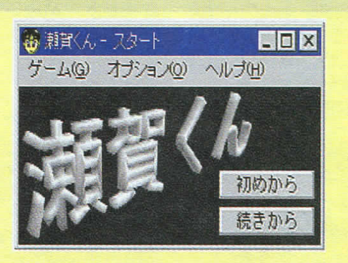


■連《球會2》的宣傳片都有

■每月遊戲發售時間表

■「PLANET CAFE」，一定要去看









J-WIN95 Sega Rally Championship PC 體驗版



近來家庭及街機遊戲移植到PC的風氣越吹越旺，世嘉當然亦都不甘後人，先後推出不少自身開發的遊戲，如剛剛發售的＜Virtual Fighter 2＞，現在＜Sega Rally Championship PC＞也進行了一定程度的開發，並推出了體驗版，我們第一時間拿來為大家試玩。

系統要求甚麼？

＜Sega Rally Championship PC＞是對應MMX技術的遊戲，並需要配合DirectX 3執行，至於其系統要求如下：

體驗版

CPU：Pentium 90 MHz
〔建議166 MHz或以上〕
記憶體：16 MB
〔建議32 MB 或以上〕

我們試玩用

CPU：Pentium 233 MHz w/ MMX
記憶體：32 MB

生產商：SEGA
遊戲性質：RAC
容量：CD-ROM
系統需求：日文WIN95、DIRECT X3





能夠體驗如何？

這一隻體驗版只可以試玩「森林」這段賽道，以及只有一輛自動波賽車選擇，其他賽道及賽車相信仍在開發當中，不過都已經足夠你去感受「Rally PC」的遊戲質素，以及優劣成敗。

試玩感覺怎樣？

載入遊戲之後，便急不及待啟動試玩，首先攝入眼簾的是高質感的畫面，清楚地顯示出高遠巍峨的雪山，佈滿胎痕和油污的跑道，感受到強烈的層次感，質素可說能與街機版媲美。

遊戲流暢度不錯，完全呈現街機版的高速度感，令你很快投入車手的境界，不去理會路旁一排排擁護你的觀眾。

同時，體驗版亦已經能夠轉換各種視點，而且遊玩的時候，並沒有發現任何「爆格」的情況出現。

此外，我們曾用更高程度的記憶體（128 MB）來試玩，發覺基本上分別不大，所以32MB可說是足夠的了！

還有甚麼？

從體驗版可以看到，「Rally PC」除了鍵盤控制之外，還可以選擇Game Pad、Joystick等等控制器，至於那種較為適合好用，就悉隨尊便的了。



J-WIN95 時間之國精靈～麗娥

這遊戲的玩法是要大家悉心去栽培一種居住於「時間之國」的精靈，可以說是精靈版的「他媽哥治」，這些精靈的外表極像少女，個個樣子甜美可愛。

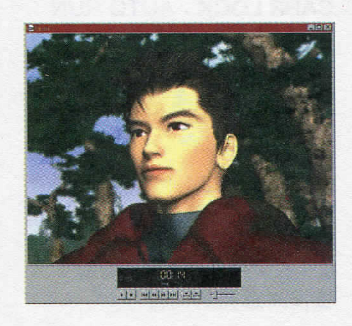
由於她們並不是一般動物，所以除了定時餵養和玩耍之外，你還要不時與她們傾談心事，以增加「戀愛度」。

每一隻精靈大約有十日左右的生命，若果希望飼養下一代的話，就要看看「戀愛度」是否足夠的了，而當你栽培了總共三隻精靈之後，便可以欣賞到精采的結局畫面。日本發售日期為9月19日。

生產商：BANDAI
遊戲性質：SLG
價格：未定
容量：未定
系統需求：日文WIN95



J-WIN95 ENIGMA



假如你購買了PC 3D ENGINE卡，但因為《BIO HAZARD》出了普通版而正在「掭心口」的話，這隻遊戲可以為你帶來一點點安慰。

這隻《ENIGMA》的幕後班底來頭一點也不少——光榮製作＋志茂田景樹原著，是《七間秘館》以來的組合。遊戲本身很簡單——格鬥版《BIO HAZARD》，精於武術的主角為了尋找為了考古而失踪的父親，於是到中國的遺跡去探險，卻因而發現一件大陰謀。

除了這類遊戲一貫的找尋秘道開機關之外，主角還要跟怪物戰鬥。雖然操作後簡單，但同樣有各種組合技，儼然一隻3D格鬥遊戲。

遊戲的另一項特色是當大家玩爆一次機之後，就可以以遊戲的兩位配角來玩，從另一個角度去觀看事情的發展。

發行商：NEC HOME ELECTRONIC
遊戲性質：ACT＋AVG
價格：9800日圓
容量：CD ROM 2枚組
系統需求：日文WIN95、PC 3D ENGINE加速卡、DIRECT X3





SHADOW WARRIOR

誓劈！！來自東方的影子戰士

LO WANG，有二十年當忍者殺手的經驗，獲得影子戰士的稱號。影子戰士是精英中的精英，而LO WANG是影子戰士中的精英。每一個日本的最高層機構都有聘用影子戰士…執行保護、調停和清道夫等任務。

LO WANG本來是ZILLA企業旗下的一員猛將。ZILLA企業操縱着日本的主要工業，過度的控制令ZILLA陷入權力鬥爭之中，她的核心已經有腐敗的跡象。當LO WANG發覺了ZILLA征服日本的野心後，他離開了這個組織。但ZILLA怎會讓這麼有力的人隨意離開呢？WANG與ZILLA的戰鬥隨即展開！

SLG　MEM　PC

製造商：3D REALMS ENTERTAINMENT　發售日期：發售中
售價：約港幣300元　系統要求：WIN95

系統要求：

CPU：PENTIUM 66Mhz或以上
記憶：16MB RAM
硬碟空間：60 MB
音效：100%相容聲霸卡
影像：VGA 256色或以上
控制配件：鍵盤、滑鼠、JOYSTICK
O/S：DOS6.2或以上

四種難度

當開始了新遊戲之後，玩者就要從四種予設難度中選一，其意義如下：

TINY GRASSHOPPER
最容易的模式，殺人有如打小草蜢一樣。

I HAVE NO FEAR
最正常的難度，沒有什麼可怕。

WHO WANTS WANG
最初予設的難度，適合自命如WANG一樣好打的人仕選用。

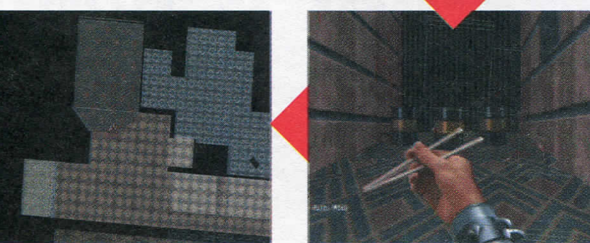
NO PAIN NO GAIN
只給專業人仕選玩的模式，真是付出幾多代價得幾多收獲。

怎樣找出自己的位置

只要在進行遊戲時按着TAB鍵，就可以見到自己在地圖中的位置。再按一次TAB鍵就可以從線框地圖切換至實線的平面地圖，在平面地圖上，玩者甚至可以控制WANG的活動，由於沒有了高低差，移動速度會比平時快和方便得多。可是因為在平面地圖模式中玩者是見不到敵人和道具，奉勸大家清了場才好這樣做。在任何一個地圖模式，玩者都可以利用＋、一鍵來ZOOM IN、ZOOM OUT。F鍵可以用來控制「FOLLOW MODE」的開關，此模式容許玩者瀏覽地圖的每一角落。







能力表的看法

電腦的DEFAULT SETTING是令玩者能在主遊戲畫面之下見到一條完整的能力表。若嫌它阻着自己視線的話可以用＋、一鍵改變能力表的大小。簡化的能力表只能給玩者關於體力、彈葯和裝備中道具的資料。

1 **體力**：WANG的體力指數，變成零即死

2 **裝甲**：顯示WANG所餘裝甲的百分比

3 **武器欄**：列出WANG所有武器的狀態。每種武器都有本身的代號。分母是該項武器的最大存量，分子是玩者現有的彈數。明亮的一項表示WANG裝備中的武器，半明的項目是WANG持有的其他武器，WANG本身根本沒有的武器會用暗淡的項目來表示。

4 **彈葯數**：等於武器欄中明亮一項的分母

5 **備用道具**：顯示現時已選擇的備用道具之百分比和狀態

6 **KEYS**：顯示WANG現時的KEYS



操作方法

其實玩者在玩遊戲途中可以按下F1鍵呼出《SHADOW WARRIOR》的操作法，不過那個畫面是不能用F12鍵抄出來的，而且亦只有KEYBOARD的操作法。(可能與筆者當時的配備有關也說不定)

滑鼠

左鍵：開火
中鍵：前進
右鍵：橫移

控桿

按鈕1：開火
按鈕2：橫移
按鈕3：走

手掣

按鈕1：開火
按鈕2：橫移
按鈕3：走
按鈕4：用道具／開門

鍵盤

箭咀：移動
SPACEBAR：用道具／開門
TAB：2D地圖模式
SHIFT＋箭咀：快速移動
CAPS LOCK：AUTO RUN
ALT＋箭咀：向按着箭咀的方向掃射
CTRL：開火
A：JUMP
Z：伏下
BACKSPACE：一百八十度轉身
[或]鍵：選擇備用道具
ENTER：使用選定的道具
C、F、G、M、N、S鍵：六種備用道具的代符



鍵盤上方的一堆數字鍵：十種武器的代號
SCROLL LOCK：將武器放入槍袋
鍵盤右方的5字鍵：視線與槍標回中
HOME／END：向上方或下方瞄準
PAGE UP／PAGE DOWN：向上方或下方觀望，會立刻回中
PAUSE：暫停遊戲
ESC：顯示主菜單
+／－鍵：放大及縮少遊戲主畫面（=與+有同一作用）
，鍵：向左方橫移
。鍵：向右方橫移
U：MOUSE AIMING的開關。MOUSE AIMING ON的時候，玩者可以用滑鼠控制射擊的方向。反之只可控制WANG的移動。

FUNCTION KEY：
F1：HELP與遊戲故事
F2：SAVE GAME
F3：LOAD GAME
F4：音樂/ 音效的設定
F5：改變畫面的解象度
F6：快速SAVE
F7：WANG的背後視點
F8：訊息視窗的開關
F9：快速LOAD
F10：回到DOS模式
F11：調較亮度
F12：抓住遊戲畫面（用PCX格式）

武器解析

（按武器名前的數字鍵可更換該件武器，要轉模式只需重按該武器的數字鍵即可）



(1) 刀／拳
第一模式：即使是刀仍可將下忍一刀兩斷。
第二模式：短距離的強勁空手技。



(2) 手裡劍
小型的星狀飛標。由於一次過會放出三發手裡劍，使用前先確定手上有足夠的手裡劍。



(3) RIOT GUN（四槍管的滑膛槍）
第一模式：發射一槍密集砲彈。
第二模式：連發四槍模式，射擊範圍較廣，但較浪費子彈。



(4) UZI
高速機關槍。只要拾得兩把UZI即可實行同時發射。



(5) 火箭發射器
第一模式（正常模式）：發射具爆炸性的火箭。
第二模式（要熱源探測卡）：發射能追蹤熱源的火箭。
第三模式（要核彈頭）：發射會有一段短時間的倒數，由於受影響的範圍極大，還是先找一個避難之所吧。



(6) 榴彈發射器
發射40MM的爆炸性榴彈，在爆炸前它會在地面彈跳。最適合用來對付處於死角位的敵人。



(7) 有刺的掌心雷
這件爆炸品本身付有尖刺，幾乎能付着於任何表面。擲出後它會感應附近物件的動態並隨該物件的方位爆炸。



(8) RAIL GUN
一件屬於最高機密的兵器，它能利用磁場的推進力，以光速發射「子彈」。





(9) 守衛者之頭
如圖示隨按着後腦的三個穴位會有三種發射模式，三種模式都跟火炎有關。



(10) RIPPER HEART
搾緊此心臟可召喚殭屍版的LO WANG，他會代玩者在短時間間收拾敵人。

聯網戰鬥的特殊操作

ALT＋F1-F10：用予設的音效作「遙距嘲諷」
SHIFT＋F1-F10：送出已定義的MACRO訊息
T：輸出一段訊息給對手看
K：看合作視點

道具

（下列道具都會在得手後即時自動使用）
ARMOR：紅色裝甲會加100%；灰色裝甲會加50% 裝甲值
FORTUNE COOKIE：內裡會有一段慧語給玩者提示，亦會給玩者提升50%生命值，最高達200%
SMALL MEDKIT：能補充20%的生命值，最高達100%
HEAT SEEKER CARD：這個紅色的小電路版能令你之後放出的五枝火箭具備追蹤熱源的功能
THE NUKE：只要引爆它就能產生廣範圍的核子爆炸，除了最強敵人，其他生物均一概會被汽化
KEYS：過關必備道具，有古式的鑰匙，亦有摩登的電子匙

INVENTORY ITEM

（使用INVENTORY ITEM前要先按［ 、 ］或HOTKEYS選擇備用道具，再按ENTER運用）



GAS BOMB (G)：擲落地面後會噴出嗆喉的氣體，最好拋入一間充滿怪物的房間來一個大清掃。



SMOKE BOMB (S)：令WANG在一段短時間內變成半透明，在此期間怪物不會衝着主角來攻擊。



FLASH BOMB (F)：發出閃光令身邊的怪物一時失明，在此期間給他們來一個背刺。



CALTROP (C)：具有鋒利尖刺的暗器，若有怪物踏中它除了會扣除能量外亦會暫時失去移動能力。



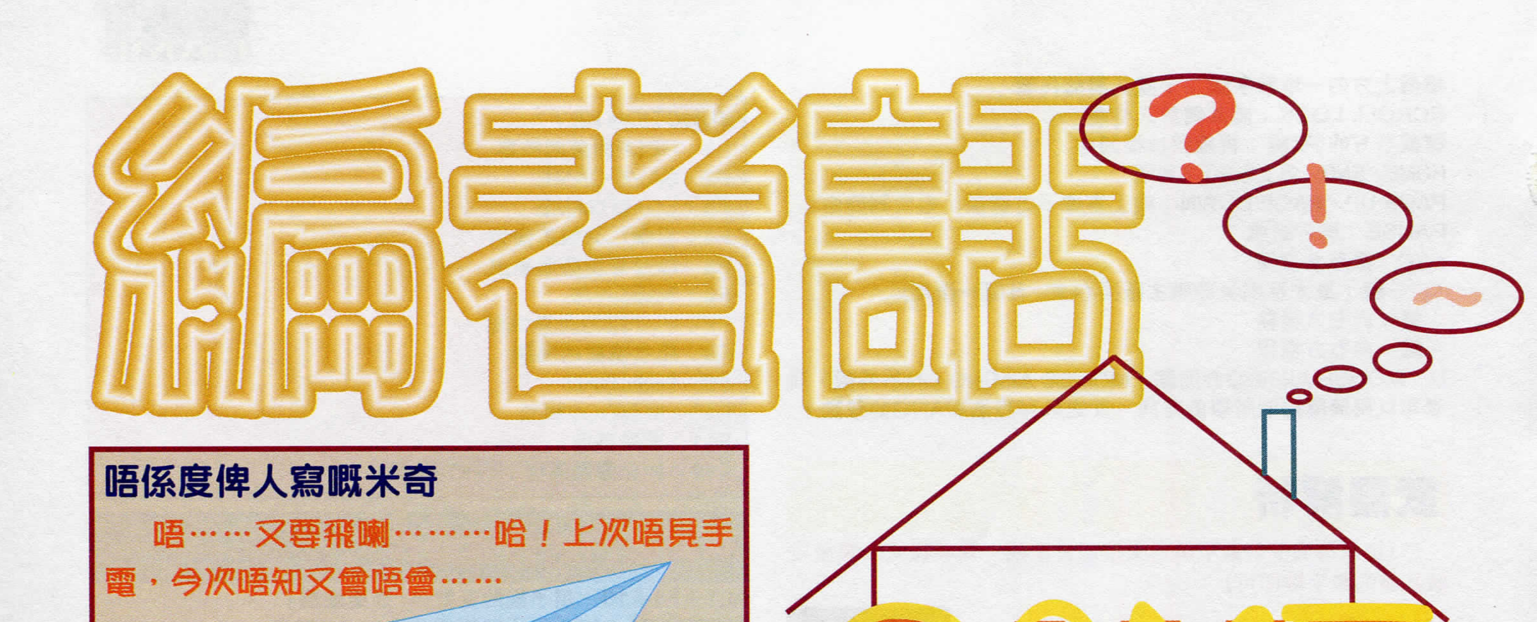
NIGHT VISION GOGGLES (N)：政府頒用的夜視境令WANG即使在最黑暗的地域亦能看見生物。此物最好留待處於陰暗的地方時才用比較好。



LARGE MEDKIT (M)：手提的救急箱給WANG最多100%的附加能源。當然要隨身攜帶才能生效。



TOOL KIT：可以用來修理殘破的搭乘物如坦克、鏟車之類（通常用一團上升的白煙表達）。跟搭乘的方法一樣，在殘破搭乘物的控制標板上按SPACEBAR即能修理。



唔係度俾人寫嘅米奇

唔……又要飛喇………哈！上次唔見手電，今次唔知又會唔會……

J.J話——

◆上期才剛剛説自己過了類似正常人的生活，不足一星期卻已打回原形，總之，在下現在很倦，不想再打了，下期見，BYE BYE........

怒・赤目黑龍話

慘！慘！慘！這兩個星期真是慘事連編。首先，某電視台續播《爆走兄弟LET'S & GO！》，真是十分高興，不過，主題曲不見了，取而代之的是「土產主題曲」，嘩！真是品中之極品，唔啱音照唱，唔啱節奏照唱，真是……幸而黑龍早已購入其SOUND TRACK，否則……

第二件慘事其實發生多時，不過未經證實不能亂説，不過現在證實了，所以不妨對大家説一説，那便是SATURN「原廠」記憶咭，WELL！一張200元左右的「原廠」記憶咭，除了難於在主機之上讀取記憶之外，現在竟然在之中的記憶也「花」了，反而《心跳》和《櫻花》的「稍貴」記憶咭便非常好用，所以大家也應該換一換這配件了。

篠件件篇姐嘩：

（喂，老兄你不要再玩這些無謂的東西了，正正經經的寫回「小健健編者話」吧！）

◆哈哈，上期不是説過若果小弟記得的話，會繼續講解各同事的口頭蟬的嗎？但非常可惜的是我居然把此事忘記得一乾二淨了，就像完全沒有説過一樣__。啊啊，我已把讀者們狠狠的騙了一次了，殺死我吧！

◆WELL，最近看日本音樂雜誌《這個第一》（喂，應該是《THE ICHIBAN》呀！）時，發覺這兩三期都有關於宮村優子的報導。哎哎，而且很多照片也拍得她十分嬌俏可愛，噢，實在開心死了。不過口水堅這個混蛋（不錯，是口水堅，這花名是我改的，啊啊，有型嗎？）卻硬説她不可愛，還人身攻擊的説她的眼袋可以用來養金魚。嗚嗚嗚，居然這樣批評我所喜歡的宮村，實在太__過份了。

◆前幾天煙草四郎及小羔羊ZAC從東洋回來，令一些在早年已被小弟遺忘的問題又在浮現。「為何會有一位只穿着泳衣的姐姐陪着你玩體感遊戲？」、「為何玩者甲身旁的女孩所穿的裙會這麼短？」、「為何香港AM SHOW只有一個青BB春麗呢？」呼，這個世界上不可思議的事真是一天比一天多啊。

◆最近看《同一屋簷下 2》，在第五話中「新居入伙」的實希見到柏木家所養的小狗十分可愛，於是就問達也：「這隻小狗十分可愛哩。牠叫甚麼名字啊？」於是乎達也就答道：「哈哈是嗎？牠叫做健健呀。」

平時是一匹狼，今日像一個人的ABO話

近日由於香港受到一股強烈季候風影響，氣候驟降，走上街上會有一種無比暢快感，背上有如長了一對羽蟲之翼一樣（請參考PS舊作《黑之十三》）。原本因低等熱能而運動的混亂細胞，現在得到外間溫差的補償，都因能量被搶走而乖乖的平靜下來，冬眠起來，所以ABO今次的編者話要寫一些像人寫的話。今天又係星期天（聽聞天天都係星期天），早上即嘆嘆生果日報，得知「金屬風暴」能一分鐘發射一千多萬發子彈，可以用來對付巡航導彈；另菲律賓發生火車相撞意外，死傷逾二百多人。都是令人血脈沸騰的報導…今期由於GAME多人多版位唔夠多，評壇被迫改格式，編輯們都要隨機抽GAME來評，ABO有幸抽到兩隻玩過的GAME來評，不過仍不是自己心水。在此趁有小小空間抓幾隻來評吧！《怒首領蜂》隻鬼畜兵器好鬼畜呀。《MY DREAM》有時間一定玩。《DESIRE》個ED好似EVA射我上月球，雖然理論牛頭不搭馬咀，故事好感人。《超蘿蔔頭F》有好多幻想兵器，GPM編輯雖然見過不少大場面，但見到《F》的戰鬥畫面仍是一面讚嘆不已的樣子。《奇跡久留美》如果能風行全港就真是奇跡了。

如有讀者知道ABO寫此段編者話的日期，請從速往FOX'S LASER大廈登記帳上留下姓名、電話、地扯，有獎。

貧乏少尉HAJIME（LEVEL 8）話

■近日被種種不愉快的事所困擾着，加上自己亂七八糟的財政狀況，實在想不到該説些甚麼……各位……加上……因為實在太疲倦了，就容許本少尉稍為休息一下吧……ZZZ……VIRTIAL-ON ORATORIO・TANGRAM快些出吧……ZZZ

電腦記錄VC009709230520

山寺良牙からのメッセージ——

◆ときめきメモリアル景品用CD新シリーズ——no.26如月未緒



流浪仁魂遊夢話

月圓之夜，中央公園，一行（已退役及仍服役的）航空戰士拿着飲料，談起心事來，工作、學業、戀愛狀況，甚至將來。難得的聚首使我泛起回憶和感慨……總之準備四年後結婚的那一位，到時記得請飲。

近來整理舊物，找回母校IHMC劇社活動的照片。當年的友好今在何方？雖然略知一二，但仍想聽到他們的親述……知不知我還保全那些生日禮物的呢？（奶咀糖除外。）

《大戰F》的推出，意味着我再度進行「生命燃燒糧水斷絕連夜通宵欲罷不能作戰計畫」，希望有關方面推出＜超級特攝英雄大戰＞以及＜超級戰隊大戰＞系列，那我就可以魂歸地獄了！

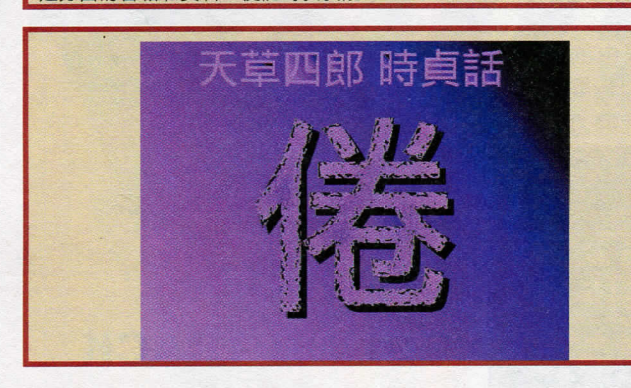
最後祝賀30日生辰的那位朋友，聽聞妳報讀了夜間神學課程，需要這方面的書籍和資料，便隨時找我罷。

福田君話——



■ 送你一張相，松本惠的甲子園海報A

天氣轉涼了，可是家裏卻沒有足夠禦寒衣物，大概是時候要去添置一點了；剛看報紙得知X JAPAN宣佈拆夥，雖早已猜到但仍感到可惜，希望TOSHI繼續努力（在下不太喜歡YOSHIKI的）；天草剛從東瀛工幹凱旋回來，可惜托他幫忙購買的CD未能找到，幸仍有一本《SAGA解體真書》，實在感到高興；PLUS今期「是堅」介紹松本惠，請多多支持；《YAWARA！》中文版經已完結，結局相當正（雖然早已看了日版），不過家中的《HAPPY！》第4期還未翻閱過；現在還未完成手上稿件，請放過我吧！



噴射飛船

你過嚟問鐵甲萬能俠對翼叫乜名，我答佢你係「噴射飛船」，你又話冇時代感，改個乜噴射飛翼，咁鐵甲萬能俠個名夠舊啦！不如叫可動戰士夠in啦掛！

人說夫妻如衣服，兄弟如手足。但事實證明，阿媽先係最可信賴的人。

如果你係一個不愛理凡云俗節的人，那麼勸你擇偶時，最好選個孤女。

做乜今朝冇跳「灰士」。

前排收到小小消息，超者雷登可能會係香港播出。不過唔知幾時。

我都係喜歡舊版個勇者雷登多D。

經過我悉心照顧隻Digital Monster後，終於養出隻噴火球彈嘅怪獸啦！

喂！你咁好冤枉我喎！

KOTARO話——

不知不覺間，拙者像成為一位言而無信的人，對於家人和朋友的承諾，始終未能閱現。或許拙者做事往往亦因過份投入而未懂抽身，以致弄巧返拙，忽略了身邊的家人和朋友。但若人口不能言，目而不視，充耳不聞，妄置別人的感受，如同傀儡一樣，封閉個人的使命和觀感，甘願向現實屈服，恕拙者未能妥協！拙者亦認同意見是主觀的，但並不是胡亂宣揚錯誤的訊息，需知道什麼是理由？什麼是藉口？水太清則無魚，人太緊則無智，巨木浮於怒海之上，依然能夠隨波傲游，到底是巨浪強？抑或是浮木強呢？在剛過去的中秋佳節裏，令拙者深切體會到家人和朋友之間不離不棄的關心及支持，然而拙者不敢空言，但承諾今後不會再以工作為藉口，逃避和乏略身邊的家人和朋友，請見諒！

MS話——

◆在上星期的某一天，突然舊病發作，在無人照護和理會下，辛苦了兩整天，這種病不知點解令我感到很討厭，不單無得醫，還會越來越嚴重，究竟我做錯了甚麼？為何要我有這種病？唉~

◆在前幾天，累透的MS回廠休息，豈料到在維修途中接收了由遠處來的信息，這信息令MS再提起勁來（註：其實是由日本學校寄來的信，原來學校的校長、班主任和顧問老師都將會特地來港，還邀請MS去食飯，看完此信的MS開心得不能形容，他們不單沒有忘記MS，還來港探望）。很感動呢！回想起來，以前的日本生活真的很開心，真希望快些與他們聚舊，不過MS的日文能否像以前般說得流利呢？

◆天草終於由日本工幹完回來，MS託佢買了少少東西，唔~真的很THANK YOU佢，MS都很希望親自到日本一趟，不過是去玩、購物，並不是工幹呢！哈！哈！

◆終於如期交出《BREATH OF FIRE III》的初步攻略，做這GAME可謂費了不少時間呢！不知各位讀者喜不喜歡？希望滿意啦！若是有甚麼意見，可寄信來提點。



三集完超短編連載《我是小羔羊》第二回：唔算ZAC話

上回說到主人話要剪掉我，幸好只是我的羊毛。主人說想織毛衣……該不會是織給我穿吧？我可從沒見過有羊隻穿着由自己的毛所織成的毛衣周街走……如閣下曾見過，不妨告訴我。我覺得在這個主人身邊會很危險，所以決定偷走。因我少出街，所以迷了路。在路上，我碰到一隻洋名叫CRAB的膀蟹。他早前被主人拋棄，正在找新主人，於是我便和他離開這個傷心地，往扶桑國去……（待續）

★　★　★　★　★

去完AM SHOW，行到腳都跛，返到總部仲要不停趕稿，有家歸不得，實在覺得對不起家人……此行的最大收獲，就是成為了「海報魔」（記錄：5呎×3呎），仲有買到好多正點的CD及一大堆「RQ」產品，可惜買不到七森美江寫真集（但我本鈴木史華到咗手嘞）……獵犬終需山上喪，死者已矣，一切也要重新開始……我從來也沒想過，五天原來是這麼難過的……現在我的工作房已成為「女女女之間」，為各男同事們（包括自己）提供了一個「醒腦解酒 延年益壽」的減壓方法……我哋喺日本每日都見到一大群填鴨咁大嘅烏鴉，都咪話唔邪……我要$$$$$$$$$……

AGENT X'S FILE

EPISODE NO.：1-X02

——假期之後，便是黑暗時期，經過多日來的工作，終於趕起今期的稿了，但是下期的又跟着來，只好工作、工作、再工作。

一正當玩緊《實況足球3》，10號球員剛走到好位而形成單刀的時候，忽然想起世界杯外圍賽英國VS意大利就快有得睇，十分期待會是一場精采的比賽吧。（呀！掛住想唔記起腳添？？）

——上個禮拜是我工作以來首次能去到Playstation的試玩會，雖然都是工作的一部分，而且逗留的時間不多，不過就令我大開眼界。

——得悉有位好友近來身體不適，十分擔心，希望他能夠早日康復，唔駛再做「聾耳陳」了。

少年阿三真實告白第二十話——



就算係幾迫都好，都依然會有出路！

Positive thinking will attract positive situation.



GAME MUSIC STATION

CAPCOM GAME SOUNDTRACK～VAMPIRE SAVIOR

發售商：VICTOR ENTERTAINMENT
價格：3255日圓（CD 2枚組）
編號：VICL 60098~9
發售日：8月21日

筆者期待已久的《VAMPIRE SAVIOR》SOUNDTRACK終於推出了，幸好這一隻大碟並沒有令筆者失望。作品中的BGM，特別之處就是每一首樂曲都帶有十分濃厚的神秘色彩，如「FEAST OF THE DAMNED」、「VANITY PARADISE」及「DESERTED CHATEAU」，都是令筆者百聽不厭的；除此之外，作品中還有兩首BGM是有ARRANGE VER.，在BLACK SIDE的最後，還有一隻DEMITRI對JEDAH的MINI DRAMA；最後，碟中的音色極佳，喜歡《VAMPIRE》系列音樂的朋友是絕不能錯過！（天草四郎 時貞）

評分：8



真愛物語——TRUE LOVE STORY

DRAMA系列：VOL.1——微風之音樂盒
VOL.2——梅雨空之留言

在日本甚受歡迎的戀愛模擬遊戲《真愛物語——TRUE LOVE STORY》，現在推出其CD DRAMA系列，這一系列的DRAMA是在日本「文化放送」播出的《RADIO TRUE LOVE STORY一起穿上睡衣》中，收錄的DRAMA再集大成而推出的。CD內收錄桂木綾音（菊池志穗）和天野綠（池澤春菜）（VOL.1）及春日千晴（橫山智佐）和水谷由梨香（吉田愛里）（VOL.2）各一首歌，而DRAMA方面，VOL.1和VOL.2基本上是兩個不同的故事，可是當各位聽到DRAMA的完結時，便會發覺ENDING部份的內容與原GAME內的內容是差不多的，對於TRUE LOVE STORY的FANS該不容錯過。不過要提一點，CD內除了第一條及最後一條TRACK外，其餘的全都是DRAMA，對於不懂日語的人，請三思而後「買」。

評分：8



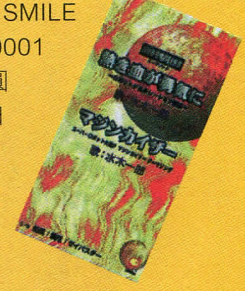


發售商：TEICHIKU RECORDS/ ONE-DER ENTERTAINMENT
編號：WDCD-28008（VOL.1）/ WDCD-28010（VOL.2）
價格：各2854日圓
發售日：6月21日（VOL.1）/ 7月24日（VOL.2）

本月注目新碟

將熱血化為勇氣／超級機械人大戰F

發售商：FIRST SMILE
編號：FSDA-00001
價格：1020日圓
發售日：9月3日



龍之戰士III

ORIGINAL SOUND TRACK

發售商：FIRST SMILE
編號：FSCA-10015
價格：2548日圓
發售日：9月19日



前線任務2

ORIGINAL SOUND TRACK

發售商：DIGICUBE
編號：SSCX-10011
價格：2039日圓
發售日：9月21日



沒有終結的記憶／藤崎詩織

發售商：KING RECORD
編號：KIDA-7635
價格：1020日圓
發售日：9月26日





尊賣新聞

心跳回憶錫包卡

全套 117 張

《心跳回憶》電話卡系列

ORIGINAL TELEPHONE CARD 系列

一套兩款；附摺頁套封

「秋・冬」套裝

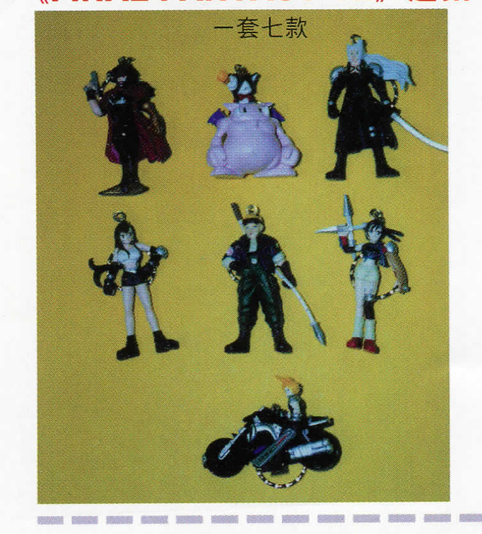




「春・夏」套裝

《FINAL FANTASY VII》匙扣

一套七款



《新世紀 EVANGELION》鏡架

一套五款



新世紀 EVANGELION 完結編

電話卡套裝

一套三張，銀色封套



《新世紀 EVANGELION》

首隻 WIN95 專用電腦遊戲——

《鋼鐵的女朋友》

4 CD 超級大容量



歡迎訂購原裝日版電腦、PS、SS 遊戲及精品



9月新GAME 終極速度の戰



NOTAM of WIND
(戰略遊戲)
9月11日推出
HK$398

PORSCHE Challenge



FRONT MISSION 2
(角色扮演遊戲)
9月25日推出
HK$468



FIGHTING ILLUSION K-1 REVENGE (體育遊戲)
9月11日推出
HK$398

Porsche Challenge (賽車遊戲)
9月25日推出
HK$398



Lindacube Again
(角色扮演遊戲)
9月25日推出
HK$398



記憶卡 HK$98

原廠保養 HK $1,480

✲ 為打擊翻版，原廠主機需連遊戲軟件一同購買，不便之處，敬希見諒。
■ 遊戲發行日期如有更改，恕不另行通知。

● BLUE SABRE KNIGHTS and LAGNACURE have been postponed to October

Get the REAL STUFF at "PlayStation™ Authorized Dealer" near you!!



● A&A Audio & Video Centre- 太古廣場三期 電話：2845 3670 ● 百老滙攝影器材有限公司 - 太古城太古中心二期 電話：2885 1088 / 旺角彌敦道731號 電話：2395 6871 ● 中原電器行有限公司 - 銅鑼灣時代廣場 電話：2506 3515 / 長沙灣西九龍中心 電話：2307 9698 ● 崇光百貨有限公司 - 銅鑼灣 電話：2833 8338 ● 泰林無線電行有限公司 - 銅鑼灣時代廣場 電話：2506 3030 ● 玩具反斗城亞洲有限公司 - 尖沙咀海運大廈 電話：2730 9462 / 沙田新城市廣場第三期 電話：2605 2225 / 銅鑼灣皇室堡 電話：2881 1728 / 荃灣荃灣廣場 電話：2415 8121 ● 環宇影音中心 - 太古廣場 電話：2801 6422 ● HMV - 尖沙咀漢口道17號 電話：2302 0122 ● UNY - 太古城中心第二期 電話：2885 0331 ● The Game Shop- 大埔新達廣場204號鋪 電話：2651 1042 / 荃灣廣場228號舖 電話：2499 8613 / 元朗千色廣場241號舖 電話：2473 0030 ● 恒港貿易公司 - 英皇道萬利商場 電話：2579 0393 ● 嘉宏電子公司 - 銅鑼灣中心商場 電話：2890 3167 ● 環球遊戲專門店 - 灣仔188商場 電話：2575 0673 ● 威龍有限公司 - 牛頭角淘大商場 電話：2756 7796 ● 恆昌電腦公司 - 太子道龍珠商場 電話：2718 7683 ● 多媒體發展公司 - 旺角好景商場 電話：2388 4131 ● 星星電子公司 - 深水埗黃金商場 電話：2729 0819 ● 遊戲時代 - 葵涌廣場 電話：2428 5628 ● 銀星玩具店 - 大圍金禧商場 電話：2699 6203 ● 熱線電子公司 - 大埔廣場 電話：2662 0997 ● 智多寶 - 粉嶺中心二期 電話：2669 0470 ● 新大河電子公司 - 元朗合益商場 電話：2443 3357 ● 龍珠家庭遊戲 - 屯門華都商場 電話：2459 2032 ● 頑皮小子電子遊戲專門店有限公司 - 銅鑼灣 電話：2572 8216

Pro Shop
香港銅鑼灣皇室堡10字樓16號舖 電話：2504 3133 傳真：2576 5215
網址：http://www.sonyhk.com.hk



Wanpaku Entertainment Limited
頑皮小子電子遊戲專門店有限公司
九龍深水埗福華街146-152號 高登電腦中心64號舖 電話：2387 7297 傳真：2729 1923

SONY

客戶服務熱線：2833 5129

Authorized Distributor Media Source International Limited 訊源國際有限公司 TEL. 2310 8891

Sony Computer Entertainment Inc.

